

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* DAN
BEKELAN) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *PROBLEM*
SOLVING ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

Mandasari

201210230311053

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2016**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* DAN
BEKELAN) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *PROBLEM*
SOLVING ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu prasyarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Oleh:

Mandasari

201210230311053

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional *Congklak Lidi* dan *Bekelan* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Problem Solving* anak usia sekolah dasar
2. Nama Peneliti : Mandasari
3. NIM : 201210230311053
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 7-19 Desember 2015 dan 7-12 Januari 2016

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal Januari 2016

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Iswinarti, M.Si

Anggota Penguji : 1. Siti Maimunah, S.Psi, MM, MA

2. Diana Savitri H, S.Psi, M.Psi

3. Tri Muji Ingarianti, S.Psi, M.Psi

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si

Siti Maimunah, S.Psi, MM, MA

Malang,

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dra. Tri Dayakisni, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mandasari
NIM : 201210230311053
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Pengaruh Permainan Tradisional *Congklak Lidi* dan *Bekelan* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Problem Solving* anak usia sekolah dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 16 Februari 2016

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang Menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Mandasari

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Puji Syukur yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Congklak Lidi* dan *Bekelan* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Problem Solving* anak usia sekolah dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Tri Dayakisni, M.Si., selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si., selaku ketua program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Dr. Iswinarti, M.Si dan Siti Maimunah S.Psi, MM, MA., selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Diana Savitri Hidayati, S.Psi., M.Psi., selaku dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
5. Sekolah SDN Sumbersekar 01, SDN Sumbersekar 03, dan SDN Landungsari 01, kepada Bapak dan Ibu Kepala beserta guru kelas dan adik-adik yang telah memberikan izin dan bersedia menjadi subjek penelitian.
6. Ayah dan Ibu, Bapak Mardoyo dan Mama“ Isah yang senantiasa memberikan dukungan, do“a dan kasih sayang serta cinta yang tiada tara. Kekuatan dari orang tua ini lah menjadi penguat tak tergantikan dari penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Saurada-saudari tercinta, Saleh dan Ismail. Terima kasih tak terhingga untuk mu kedua kakak ku pahlawan tangguh lagi selalu mengasihi.
8. Ulfah Nurussyifa“ dan Laila Alfinur Hasana, selaku partner dalam penelitian yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.

9. Mirza, Andin, Lovi, selaku teman seperjuangan bimbingan payung yang juga memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayu Azkhari, Luthfiyyah Istiqamah Arifin, Raihana, selaku pendamping peneliti yang selalu membantu dan menemani dalam pelaksanaan dari awal hingga berakhirnya penelitian ini.
11. Keluarga besar komunitas Mangkutana Sulawesi Selatan, LSO-K LISFA Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang dan KAMMI UMM RAYA, yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan yang memotivasi penulis.
12. Keluarga besar UPT.P2KK beserta Trainer dan jajaranya serta rekan-rekan Co. Trainer juga peserta yang pernah penulis dampingi, untuk dukungan dan bantuan selama ini.
13. Teman-teman Fakultas Psikologi terlebih khusus kelas A'12 yang selalu memberikan semangat, kebersamaan serta bantuan kepada penulis.
14. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan-rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata, karenanya penulis menyadari bahwa tiada satupun hasil karya manusia yang sempurna, untuk itu kritik dan saran demi perbaikan karya skripsi ini sangat penulis harapkan. Penulis pun berharap semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 16 Januari 2016

Penulis

Mandasari

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Lembar Pengesahan	ii
Surat Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix
Abstrak	1
Pendahuluan	3
Teori Dasar	8
Metode Penelitian	15
Hasil Penelitian	19
Diskusi	21
Simpulan Dan Implikasi	24
Referensi	25
Lampiran	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Permainan Tradisional dan Indikator Dalam Permainan	14
Tabel 2. Rancangan Penelitian	15
Tabel 3. Uji Kesetaraan Soal	17
Tabel 4. Indeks Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian	17
Tabel 5. Tahap Intervensi	18
Tabel 6. Hasil Uji Anova Pretest Keseluruhan Kelompok.....	19
Tabel 7. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen 1	19
Tabel 8. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen 2	20
Tabel 9. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Rata-Rata Perubahan Problem Solving Pada Kelompok Eksperimen 1, Eksperimen 2, Kelompok	21
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Permainan Tradisional <i>Congklak Lidi</i> dan <i>Bekelan</i>	29
Lampiran 2. Blue Print Skala Problem Solving	41
Lampiran 3. Blue Print Skala Problem Solving (<i>try out</i>)	51
Lampiran 4. Blue Print Skala Problem Solving (<i>pretest</i>).....	57
Lampiran 5. Blue Print Skala Problem Solving (<i>posttest 1</i>)	61
Lampiran 6. Blue Print Skala Problem Solving (<i>posttest 2</i>)	65
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas <i>Try Out</i>	69
Lampiran 8. Uji Kesetaraan Soal	73
Lampiran 9. Hasil Penelitian	75
Lampiran 10. Data Kasar SPSS.....	83
Lampiran 11. Alat Bantu Yang Digunakan.....	88
Lampiran 12. Dokumentasi	90
Lampiran 13. Surat Ijin Melakukan Penelitian	95



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (*CONGKLAK LIDI* DAN *BEKELAN*) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Mandasari

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Mandasari.akhwat@gmail.com

Indonesia memiliki ragam permainan tradisional yang mulai menghilang, diantaranya *congklak lidi* dan *bekelan*. Permainan tradisional tersebut memiliki aspek-aspek pendukung *problem solving* seperti mencari dan memahami *problem*, menyusun strategi pemecahan masalah, dan mengeksplorasi solusi. Secara keseluruhan aspek tersebut mengandung unsur kognitif yang penting dalam *problem solving*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *bekelan*” terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar. Jumlah subjek sebanyak 27 siswa sekolah dasar dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi, dengan menggunakan desain *Mixed Design (between subject design* dan *within subject design)*, dan untuk mengetahui perubahan kemampuan *problem solving* antara *pretest* dan *posttest* menggunakan skala *problem solving*. Hasil analisis data uji *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan *problem solving* pada kelompok eksperimen 1 ($p = 0.010$, $p = 0.003$; $p < 0.05$) dan pada kelompok eksperimen 2 ($p = 0.003$, $p = 0.005$; $p < 0.05$), sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada peningkatan kemampuan *problem solving* ($p = 0.922$, $p = 0.301$; $p > 0.05$). Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional “*congklak lidi* dan *bekelan*” terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan tradisional “*congklak lidi* dan *bekelan*”, *Problem solving*, anak sekolah dasar

Indonesia has a variety of traditional games that are starting to lose; such as congklak lidi and bekelan. Traditional game has supporting aspects of problem solving such as finding and understands the problem, plans the strategy of problem solving and explores the solution. Overall those aspects contained cognitive elements that are important in problem solving. The purpose of this problem is to know the influence of traditional game “Congklak Lidi and Bakelan” to the improvement of problem solving ability for primary children. Total of students are 27 elementary students with purpose sampling technique. This research is quasi experiment research, used Mixed Design (between subject design and within subject design), and to find the change of problem solving ability between pretest and posttest used problem solving scale. The result of data analyzes in paired sampel t-test found that there was the improvement of problem solving ability at experimental group 1 ($p = 0.010$; $p = 0.003$, $p < 0.05$) and experimental group 2 ($p = 0.003$; $p = 0.005$, $p < 0.05$), whereas in control group there was no improvement in problem solving ability ($p = 0.922$; $p = 0.301$, $p > 0.05$). This research indicated that there was the influence of traditional game

“congklak lidi and bekelan” to the improvement of problem solving ability for primary children.

Keywords: traditional game “congklak lidi dan bekelan”, Problem solving, primary children.



Pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Solso, Maclin, & Maclin, 2007). Kemampuan memecahkan masalah seorang individu sangat dipengaruhi oleh kemampuan berpikirnya. Kemampuan menyelesaikan masalah juga berhubungan dengan kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Pada penelitian jurnal prima edukasia (2013) *Impementasi heuristik Problem Solving* dalam menyelesaikan soal cerita matematika dapat meningkatkan sikap siswa terhadap matematika kelas IV SDN Mangkujayan I Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap matematika mengalami peningkatan yang sangat positif.

Beberapa fenomena yang ditemukan di lapangan sebagai kasus mengenai *problem solving*. Kasus-kasus tersebut meliputi; kasus anak berusia 8 tahun bunuh diri akibat bertengkar dengan adiknya di Ponkypool, South Wales; kasus anak berusia 10 tahun yang mencoba bunuh diri dikarenakan sang ayah terlambat memberinya uang saku di Shangsi, China; serta kasus anak berusia 12 tahun bunuh diri setelah di-bully dan mendapatkan perlakuan *bullying* oleh guru matematikanya di sekolah (www.vemale.com/).

Fenomena di atas adalah kasus yang terjadi di Luar Negeri. Temuan kasus yang terjadi di Indonesia sendiri pada tahun 2015 adalah meliputi; pelajar bernama ZK berusia 12 tahun bunuh diri karena sering di-bully oleh temannya di Bogor, Jawa Barat (www.metropolitan.id/); Rusli Widodo siswa sekolah dasar di Balikpapan, Kalimantan Timur membunuh adik kelasnya berusia 8 tahun karena sering diolok-olok, YI berusia 7 tahun membunuh teman sebayanya dengan cara menenggelamkan ke danau di Bekasi karena hutang seribu rupiah (<http://duniabaca.com/>). Itulah beberapa fenomena kasus dalam dan luar Negeri yang berkenaan dengan *problem solving*.

Fenomena yang terjadi di atas baik dalam maupun luar Negeri terlebih khusus yang terjadi di Indonesia sendiri adalah contoh nyata dari pola pikir anak dalam menyelesaikan masalah dengan jalan pintas. Apabila kasus-kasus seperti ini tidak segera ditangani, akan menimbulkan berbagai dampak seperti kurangnya kemampuan diri untuk bertahan menghadapi suatu masalah. Akhirnya anak kurang memiliki kemampuan memecahkan masalah. Anak akan cenderung berbuat sesuai keinginannya saja atau melakukan jalan pintas untuk mengakhiri suatu masalah. Tak jarang anak akan melakukan tindakan yang negatif untuk mencapai keinginannya tersebut, padahal Santrock (2011) mengatakan bahwa pada usia sekolah anak akan dihadapkan pada banyaknya permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak. Kurangnya kemampuan *problem solving* memiliki dampak pada tahapan perkembangan selanjutnya, padahal apabila ada tahapan perkembangan yang tidak terlampaui secara sempurna akan memberikan dampak psikologis, kognitif dan sosioemosi pada anak di masa yang akan datang.

Fenomena yang menjadi sorotan peneliti adalah kasus yang terjadi di Indonesia seperti yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, kasus tersebut tidak mencerminkan perkembangan kemampuan *problem solving* pada anak berjalan dengan baik. Oleh karena itu, agar memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah, seseorang harus memiliki banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai masalah secara langsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering dilatih pada permasalahan dan penyelesaiannya memiliki nilai yang lebih tinggi dalam tes pemecahan masalah dibandingkan dengan anak yang latihannya lebih sedikit (Herman, 2000).

Menurut Santrock (2011) mengungkapkan bahwa pada usia sekolah anak akan dihadapkan pada banyaknya permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak itu sendiri. Anak yang kurang memiliki kemampuan *problem solving* dalam hal ini memecahkan masalah yang dihadapinya akan memiliki dampak pada tahapan perkembangan selanjutnya, padahal apabila ada tahapan perkembangan yang tidak terlaksana secara sempurna, maka akan memberikan dampak psikologis, kognitif dan sosioemosi pada anak di masa yang akan datang. Hal-hal seperti inilah yang terdapat pada kasus-kasus di atas apabila tidak segera di tangani akan menimbulkan berbagai dampak negatif. Dampak tersebut seperti kurangnya kemampuan diri untuk bertahan menghadapi suatu masalah. Jalan pintas akan menjadi pilihan utama dalam menyelesaikan masalah anak itu sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh E. Juliyanto, dkk (2013) mengungkapkan hasil deskripsi responden dalam memecahkan masalah ditemukan empat pola pemecahan masalah. Keempat pola pemecahan masalah tersebut memiliki perbedaan yang mendasar dalam cara pengambilan kesimpulan. Keempat pola tersebut berturut-turut diberi nama *Intuitive Problem Solving*, *Primitive Problem Solving*, *Hypothetic Problem Solving*, dan *Expert Problem Solving*. Pemberian nama berdasarkan cara menarik kesimpulan.

Lebih lanjut dalam penelitian E. Juliyanto, dkk (2013), pola pemecahan masalah yang digunakan anak kelas IV SD adalah *Intuitive Problem Solving*. Anak kelas IV SD masih mengandalkan intuisi dalam memecahkan permasalahan. Sub tahap pemikiran intuitif merupakan sub tahap kedua pada tahap perkembangan berpikir pra-operasional (Santrock, 2007; 2011), sedangkan berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget seharusnya anak kelas IV SD berada pada tahap berpikir operasional konkret (Papalia et al., 2009b). Sedangkan, pola pemecahan masalah yang digunakan anak kelas V SD sampai VII SMP adalah *Primitive Problem Solving*, yang menentukan solusi berdasarkan data awal permasalahan yang ditarik menjadi kesimpulan. Hal ini disebabkan karena anak pada usia ini belum mampu melakukan pemikiran yang berawal dari sebuah kemungkinan (berhipotesis). Anak pada rentang usia ini berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret (Santrock, 2007; 2011), sehingga belum mampu berhipotesis.

Menurut Polya (1957) solusi soal pemecahan masalah (*Problem solving*) memuat empat langkah penyelesaian, yaitu: (1) Pemahaman terhadap permasalahan; (2) Perencanaan penyelesaian masalah; (3) Melaksanakan perencanaan penyelesaian masalah; dan (4) Melihat kembali penyelesaian. Polya menambahkan pemecahan masalah (*Problem solving*) adalah aspek penting dalam intelegensi yang merupakan anugerah khusus untuk manusia pemecahan masalah (*Problem solving*) dapat dipahami sebagai karakteristik utama/penting dari kegiatan manusia.

Sebagaimana Kreitner (1980) menyebutkan bahwa dalam pemecahan masalah (*problem solving*) ada beberapa tahap yang harus dilakukan untuk menyelesaikannya yaitu: (1) Mengidentifikasi masalah yang dihadapi; (2) Mengumpulkan dan mengolah informasi; (3) Mengidentifikasi alternatif pemecahan masalah; (4) Menganalisa terhadap alternatif-alternatif pemecahan masalah; (5) Menentukan prioritas untuk memilih yang terbaik; (6) Melaksanakan pemecahan masalah berdasarkan alternatif yang dipilih; (7) Evaluasi hasil yang telah dilakukan dan dicapai. Jika tahapan-tahapan tersebut telah dilaksanakan oleh seseorang, maka seseorang akan mendapatkan dampak yang positif bagi dirinya dan orang lain.

Faktor yang mempengaruhi problem solving menurut Faisol (2008) ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas karakteristik individu sedangkan faktor eksternal terdiri atas lingkungan. Semakin seseorang mendapatkan dukungan untuk menyelesaikan masalah akan mempermudah individu tersebut dalam menyelesaikan masalah. Hal ini didukung oleh penelitian Ismatul, dkk (2011) dalam penelitian PAUDIA menemukan bahwa permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincihan gerak, berfikir strategis, *feeling* (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, serta dengan bermain anak akan kaya akan pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Hal ini adalah hal penting sebagai media stimulasi perkembangan mereka.

Teori perkembangan kognitif piaget menyatakan bahwa kemampuan berpikir manusia berkembang (Papalia, E. Juliyanto dkk. - Perkembangan Pola Pemecahan Masalah Anak Usia Sekolah 2009a; Papalia, 2009b; Santrock, 2007; Santrock, 2011). Masa kanak-kanak sering disebut sebagai tahap bermain, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Minat bermain anak-anak mengikuti pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan dimana ia dibesarkan.

Anak usia sekolah menurut Hurlock (2002) merupakan usia dimana sekolah menjadi pengalaman inti bagi anak, dalam hal ini masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Rogers & Sawyer's (dalam Iswinarti, 2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut. (1) Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak. (2) Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal. (3) Mengembangkan keterampilan sosial. (4) Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Selain itu, dalam Best Play (Iswinarti, 2010) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu sebagai berikut. (1) Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh "bukan informasi khusus, tetapi mindset umum dalam pemecahan masalah". (2) Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan *resiliensi* (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup. (3) Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya.

Pada jurnal yang ditulis oleh Lusiana (2012) mengenai pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional, diperoleh kesimpulan dalam penelitian tersebut bahwa permainan tradisional Jawa dalam penelitian ini efektif digunakan untuk membangun karakter kejujuran pada anak usia dini. Cahyono (2011) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut. Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif

banyak, seperti *petak umpet*, *congklak*, dan *gobak sodor*. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Misbach (2006) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Mutiah (2010) mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh-kembang, fungsi yang dimaksud antara lain yaitu permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliaha (2012) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrismenya karena berusaha bersaing dengan jujur, *sportif*, tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi; serta permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak; permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa permainan dan aktivitas bermain berdampak positif bagi anak. Di sisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Lebih lanjut, manfaat permainan tradisional diuraikan oleh Misbach (2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut. Pertama, aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. Kedua, aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. Ketiga, aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri. Keempat, aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai. Kelima, aspek sosial dengan menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya. Keenam, aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*). Ketujuh, aspek ekologis anak dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Kedelapan, aspek nilai/moral anak dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2010) pada 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV di Kabupaten Malang menunjukkan bahwa permainan tradisional Engklek memiliki nilai-nilai terapeutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional Engklek meliputi hal-hal berikut. (1) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. (4) Nilai *problem solving*, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata. (5) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Permainan Tradisional memiliki beraneka ragam jenis. Menurut Dharmamulya (2004) ada tiga jenis utama dalam permainan tradisional. Jenis permainan bernyanyi, olah pikir dan ketangkasan. Permainan yang menggunakan olah pikir adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi berfikir, ketenangan, kecerdikan dan strategi. Strategi yang digunakan anak adalah contoh kecil dari pembelajaran *problem solving* melalui media permainan. Pada penelitian ini peneliti tertarik meneliti permainan tradisional Bekelan dan Congklak Lidi. Permainan tradisional tersebut termasuk dalam jenis permainan yang melibatkan proses berfikir. Sebagaimana Iswinarti (2008) mengungkapkan bahwa permainan bekelan dan congklak lidi mampu melatih berpikir sistematis sesuai prosedur permainan, melatih menentukan strategi *problem solving*. Peneliti memilih menggunakan dua permainan dikarenakan peneliti ingin mengetahui seberapa signifikan peran permainan tradisional terhadap *problem solving* pada anak.

Congklak lidi adalah permainan ini dilakukan dengan menggunakan 50 batang lidi yang telah dipotong-potong sama panjang dan dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Cara memainkannya adalah dengan menjatuhkan lidi di atas lantai, kemudian mengambil lidi satu persatu. Pemain pertama menggenggam potongan lidi dengan posisi lidi menempel di lantai kemudian tangan dibuka (pelan-pelan), maka lidi tersebut sedikit berhamburan, lalu diantara potongan lidi tadi diambil secara satu per satu (dengan hati-hati). Begitu seterusnya sampai lidi habis (tidak tersisa). Namun, ketika mengambil lidi yang dituju, maka lidi yang lain tidak boleh bergeser atau menyentuh lidi yang lain, jika bergeser maka pemain akan digantikan oleh pemain lainnya. Apabila pemain berhasil mengambil lidi satu persatu tanpa ada yang bergeser maka permainan tersebut yang menjadi pemenangnya. Pemain yang memperoleh lidi paling banyak akan mendapatkan 1 poin dalam setiap putaranya.

Bekelan adalah permainan tradisional yang menggunakan media bola dan biji bekel dan dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Cara memainkannya Lemparkan bola ke atas, kemudian jatuhkan biji bekel ke lantai kemudian tangkap bolanya lagi. Kemudian pantulkan lagi bola bekel. Ketika bola berada di atas maka pemain harus mengambil biji bekel sesuai dengan tahapannya. Tahapan dalam mengambil biji bekel, yaitu: (1) Satuan. Pada tahapan ini, pemain mengambil satu per satu biji bekel sampai habis kemudian bola di pantulkan dan biji bekel di jatuhkan kembali setelah itu ambil dua biji – biji sampai habis. Lakukan sampai yang terakhir misalnya saja jumlah biji bekel enam maka yang terakhir diambil keenam biji bekel tersebut. (2) Phet (bagian biji bekel yang jika di balik bagian tengah ada lubangnya). Dalam tahap ini membalik semua biji bekel menjadi phet. Kemudian mengambil secara bertahap mulai dari satu – satu, dua – dua dan seterusnya. (3) Rha/rhe (bagian biji bekel yang jika di balik posisinya seperti menungging). Di tahap ini biji bekel semuanya dibalik menjadi rhe/rha. Setelah itu mengambil secara bertahap mulai dari satu – satu dan seterusnya sampai

terakhir.(4) Klat satu sampai klat lima (Bagian biji bekel yang polos ketika biji bekel di balik pada posisi mendarat). (5) Es satu sampai lima (bagian biji bekel yang ada titik tiganya saat di balik secara mendarat. (6) Naspel Membalik semua biji bekel menjadi phet semua. Setelah itu membalik biji bekel menjadi rhe semua. Tahap selanjutnya membalik biji bekel menjadi klat dan kemudian es semuanya. Lalu semua biji bekel diambil sambil mengacungkan jari telunjuk ke lantai. Ketika pemain tidak berhasil maka pemain harus mengulang dari awal tahap naspel.Setelah tahap Naspel pemain akan mengulang tahapan permainan dari awal dan yang telah berhasil akan mendapatkan 1 poin.

Nilai *problem solving* terdapat pada permainan *congklak lidi* adalah saat menentukan seberapa jauh tebaran batang lidi ke lantai, kemudianstrategi ketika mencoba untuk mengambil satu per satu lidi yang berserakan dengan tidak menyentuh lidi yang lain, serta menyelesaikan pengambilan batang lidi hingga memperoleh poin. Sedangkan Nilai *problem solving* pada permainan *bekelan* terletak pada konsentrasi saat menangkap bola yang akan dilemparkan, menentukan strategi tentang biji *bekel* yang harus diambil terlebih dulu tanpa menyentuh dengan biji yang lain, menangkap bola, serta mengambil keputusan strategi mana yang harus digunakan agar mendapat poin dan menang. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Ellis & Hunt (1993) bahwa kemampuan logika atau berpikir sangat diperlukan dalam *problem solving*.

Permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* mengandung unsur kognitif, dimana unsur tersebut merupakan penting untuk mengetahui kemampuan *problem solving*. Dalam permainan ini,seorang anak dilatih untuk dapat memecahkan masalah ketika menentukan jarak tebaran lidi, jarak melempar dan menangkap bola, jarang sebaran biji *bekel*, serta mengambil batang lidi yang berhamburan dan mengambil biji *bekel* tanpa menyentuh lidi dan *bekel* yang lain, sehingga mengharuskan anak untuk mencari dan memahami problem, menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, dan mengeksplorasi solusi (Santrock, 2011). Sehingga, permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* memiliki aspek-aspek yang dapatberpengaruh dalam *problem solving* anak itu sendiri dalam kehidupanya.

Berdasarkan uraian di atas, diduga bahwa permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* memiliki pengaruh terhadap kemampuan *problem solving* individu. Sehingga, hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan diangkat dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Congklak Lidi* Dan *Bekelan* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Sekolah Dasar”. Apakah ada pengaruhnya?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Congklak Lidi* dan *Bekelan* terhadap kemampuan *problem solving* pada anak usia sekolah dasar. Adapun manfaat dari penelitian ini bahwa permainan tradisional *Congklak Lidi* dan *Bekelan*dapat digunakan oleh guru dan atau para orang tua sebagai media intervensi dan penanganan bagi perkembangan dan pendidikan anak dalam hal peningkatan *problem solving*.

Problem Solving

Problem solving adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, 1994). Lebih lanjut lagi, pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Solso, Maclin & Maclin (2007). Berbeda dengan Palumbo (1990) menyebutkan *problem solving* adalah fungsi dari cara bagaimana stimulus tertentu

menjadi *input* melalui sistem sensori ingatan, diproses dan dikoding melalui memori *kerja* (*working memory/short term memory*) dan disimpan bersama asosiasi-asosiasi dan peristiwa-peristiwa (*histories*) yang sekeluarga dalam memori jangka panjang (*Long Term Memory*).

Sejalan dengan itu, Carson (2007) menyatakan bahwa kemampuan berpikir meliputi; kemampuan memecahkan masalah (*problem solving skills*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skills*), kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), kemampuan membuat keputusan (*decision making*), pengkonsepan (*conceptualizing*) dan pemrosesan informasi (*information processing*). Menurut Dewey (1933) langkah dalam *problem solving* meliputi; mengidentifikasi dan merumuskan masalah, mengemukakan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan mengambil kesimpulan. Sedangkanyang dikemukakan oleh Karl Albrecht (dalam Nasution, 2009) langkah proses pemecahan masalah ini terdiri dari 6 langkah yang dikelompokkan menjadi dua fase. Fase pertama adalah Ekspansi/*Fase Divergen*, yang langkahnya terdiri dari; menemukan masalah, merumuskan masalah, mencari-cari pilihan atau alternatif. Fase kedua adalah Penyelesaian/*Fase Konvergen*, yang langkahnya terdiri dari; mengambil keputusan, mengambil tindakan, mengevaluasi hasil.

Adapun secara sederhana pengertian *problem solving* yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *problem solving* adalah kemampuan individu dalam memecahkan masalah guna mencari solusi dan atau alternatif solusi yang melibatkan proses berfikir. Penemuan solusi dan alternatifnya ditempuh dengan beberapa langkah sehingga mendapatkan keputusan akan jalan keluar suatu masalah.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Problem Solving

Menurut Rahmat (2001) terdapat 4 faktor yang mempengaruhi proses dalam *problem solving* yaitu. Pertama, Motivasi. Motivasi belajar yang rendah akan mengalihkan perhatian, sedangkan motivasi belajar yang tinggi akan membatasi fleksibilitas. Kedua, Kepercayaan dan sikap yang salah. Asumsi yang salah dapat menyesatkan pada pemahaman dalam pembelajaran. Keyakinan dengan kerangka rujukan yang tidak cermat menghambat efektifitas pemecahan masalah. Ketiga, Kebiasaan, yakni kecenderungan untuk mempertahankan pola pikir tertentu atau melihat masalah hanya dari satu sisi saja. Hal ini menimbulkan pemikiran yang kaku (*rigid mental set*). Keempat, Emosi. Emosi ini mewarnai cara berpikir disebagian manusia yang utuh. Emosi yang sudah mencapai intensitas yang begitu tinggi mengakibatkan stress, yang kemudian menghambat untuk berpikir efisien.

Mahrta (2007) kemampuan *problem solving* dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu: faktor kognitif, yang mencakup keterbatasan intelektual, penalaran, abstrak dan wawancara. Semakin baik kemampuan seseorang menganalisis permasalahan yang dihadapi ditambah dengan wawasan yang luas, maka semakin akurat dalam menentukan solusi atau pemecahan terhadap masalah. Selanjutnya, faktor emosi. Faktor ini yang berkaitan langsung dengan hambatan emosional seseorang yang akan mengambil langkah dalam pemecahan masalahnya. Dengan demikian, seseorang yang memiliki kondisi emosi yang baik, akan dapat memecahkan masalah dengan lebih efektif.

Faisol (2008) mengutip Borisafit dan Victor, ada 2 faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah antara lain; pertama faktor internal, yaitu karakteristik individu. Hal ini berhubungan dengan metode atau cara pendekatan yang digunakan dalam menghadapi

masalah, pemahaman apakah masalah merupakan suatu ancaman bagi individu. Kedua faktor eksternal, terdiri atas lingkungan, tempat munculnya masalah, individu akan lebih mudah melakukan penyesuaian terhadap suatu masalah dari orang lain. Semakin seseorang mendapat dukungan untuk menyelesaikan masalah akan mempermudah individu tersebut dalam menyelesaikan masalahnya.

Berdasarkan dari pemaparan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *problem solving*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam *problem solving* memiliki 7 faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu; motivasi, kepercayaan dan sikap yang salah, kebiasaan, emosi, kognitif, pendekatan diri, dan lingkungan. Kesemua faktor tersebut menentukan seberapa jauh kemampuan *problem solving*.

Aspek-Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Barkman & Machtmes (2002) kemampuan pemecahan masalah meliputi aspek-aspek berikut:

1. Identifikasi / tentukan masalah. Kemampuan individu untuk menemukan masalah dan mengklasifikasikannya untuk dapat mengidentifikasi sumber serta penyebab masalah tersebut.
2. Menganalisis Kemungkinan Penyebab atau Asumsi. Melakukan analisa dan pengkajian akan penyebab dari suatu masalah berdasarkan sumber masalah tersebut.
3. Identifikasi kemungkinan solusi. Kemampuan individu untuk mengklasifikasikan dan membuat alternatif-alternatif solusi untuk sebuah masalah.
4. Pilih solusi terbaik. Kemampuan individu untuk memilih berbagai alternatif solusi dari suatu masalah yang terjadi.
5. Melaksanakan solusi. Kemampuan individu untuk menjalankan alternatif solusi yang telah dipilih secara efektif dan efisien.
6. Evaluasi kemajuan dan merevisi yang telah dilakukan. Kemampuan individu dalam menilai hasil dari alternatif solusi yang telah dipilih sebagai bentuk kemajuan dan melakukan perbaikan atas penilaian yang telah dilakukan.

Santrok (2011) menjelaskan empat aspek dalam problem solving dalam pendidikan meliputi :

1. Mencari dan memahami problem.
Sebelum sebuah masalah dapat dipecahkan, pemahaman akan masalah sangatlah penting. Proses ini meliputi identifikasi masalah, menemukan dan memperbaiki masalah yang akan dipecahkan.
2. Menyusun Strategi Pemecahan masalah yang baik.
Setelah seorang murid dapat mengidentifikasi masalah dan mendefinisikan secara jelas, mereka perlu menyusun strategi untuk memecahkannya. Diantara strategi yang efektif adalah memutuskan sub tujuan, menggunakan *algoritma* (penyusunan formula, intruksi, dan mencoba semua kemungkinan solusi) dan analisa tujuan dari sebuah masalah.
3. Mengeksplorasi Solusi
Meliputi pengevaluasian solusi dengan pertimbangan efektifitas solusi. Solusi layak untuk dijalankan ataupun tidak. Pada tahapan ini anak juga dituntut untuk pengambilan keputusan solusi mana yang harus dijalankan.
4. Memikirkan dan mendefinisikan solusi dari waktu ke waktu.

Langkah terakhir dalam menyelesaikan masalah adalah dengan memikirkan kembali keefektifan solusi dalam menghadapi masalah. Sehingga anak termotivasi untuk menyelesaikan masalah dengan meningkatkan solusi dan meningkatkan kinerjanya.

Tahapan Perkembangan Piaget

1. Periode sensorimotor

adalah tahapan ini berlangsung dari usia 0-2 tahun yang menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial penting dalam enam sub-tahapan:

1. Sub-tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
2. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
3. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
4. Sub-tahapan *koordinasi reaksi sirkular sekunder*, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).
5. Sub-tahapan *fase reaksi sirkular tersier*, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
6. Sub-tahapan *awal representasi simbolik*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

2. Tahapan praoperasional

Pemikiran praoperasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek, berlangsung dalam rentang usia 2-7 tahun. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris: anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar.

3. Tahapan operasional konkrit

Tahapan ini muncul antara usia 7-11 tahun, dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah:

Pengurutan, kemampuan untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.

Klasifikasi, kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).

Decentering, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi menganggap cangkir lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi.

Reversibility, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8, $8-4$ akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.

Konservasi, memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.

Penghilangan sifat Egosentrisme, kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, tunjukkan komik yang memperlihatkan Siti menyimpan boneka di dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudian Ujang memindahkan boneka itu ke dalam laci, setelah itu baru Siti kembali ke ruangan. Anak dalam tahap operasi konkrit akan mengatakan bahwa Siti akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh Ujang.

4. Tahapan operasional formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada "gradasi abu-abu" di antaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

Permainan Tradisional

Jarahnitra (1992) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berrekreasi, berkreasi, berolah raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Menurut Yunus (1981) permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Mensadur pengertian tersebut, bahwasanya permainan tradisional adalah permainan atau kegiatan bermain yang berkembang pada masyarakat pedesaan yang menyenangkan dan memiliki nilai moral.

Mulyadi (1999) menyatakan bahwa ciri-ciri permainan tradisional antara lain: (1) Memerlukan tanah lapang karena permainan ini dilakukan di tempat yang luas dan terbuka. (2) Dimainkan secara beramai-ramai. (3) Menggunakan bahan-bahan yang telah tersedia di alam misalnya

batu, kayu, ataupun pecahan genting. (4) Melibatkan aktivitas fisik yang cukup berat seperti berlari, melompat, dan melempar sekuat tenaga yang diiringi oleh lagu atau gerakan tertentu. Sedangkan Misbach (2006) mengemukakan bahwa permainan tradisional dikategorikan dalam 3 golongan, yaitu; permainan untuk bermain (rekreatif) pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, permainan untuk bertanding (kompetitif) dengan kriteria menang dan kalah serta aturan yang disepakati bersama, serta permainan tradisional yang bersifat edukatif yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan.

Dharmamulya (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana dengan fungsi mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Sedangkan Budi Santosa dan Arikunto (dalam Arikunto, 1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan wahana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi untuk meningkatkan kemampuan fisik, moral, mental, dan pikiran karena merupakan panduan antara olah-raga, olah-seni, dan olah-pikir

Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Dharmamulya, dkk (2004) mengklasifikasikan permainan menjadi 3 jenis, yaitu: (1) Bermain dan bernyanyi dan berdialog. Tujuan dari permainan ini adalah melatih anak untuk bersosialisasi, bersifat responsif, memiliki kemampuan berkomunikasi dan menghaluskan ucapan. Contoh permainannya adalah *anchang-anchang alis*, *bethek thingthink*, dsb. (2) Bermain dan olah-fikir. Contoh permainannya, *dhakon*, *macanan*, *mulmulan*, dll. (3) Bermain dan adu ketangkasan. Permainan ini kebanyakan bersifat kompetitif dan adanya *punishmen* bagi yang kalah. Contoh permainannya, *angklek*, *benthik* dan *patil lele*.

Berdasarkan jenis permainan yang telah dipaparkan tersebut, dalam hal ini peneliti akan melakukan eksperimen permainan tradisional yaitu *congklak lidi* dan *bekelan*. Kedua permainan tersebut peneliti klasifikasikan pada dua jenis kategori permainan yakni pada poin 1 dan poin 2. Permainan *congklak lidi* dan *bekelan* termasuk pada permainan “bermain dan olah fikir”, dimana dalam memainkan kedua permainan tradisional tersebut melatih motorik, fisik, meningkatkan perkembangan emosi dan sosialisasi, serta membutuhkan konsentrasi dan strategi untuk dapat berhasil atau menang memainkannya.

Aspek-Aspek Permainan Tradisional

Misbach (2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut: Aspek motorik; daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. Aspek kognitif; mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. Aspek emosi; media katarsis emosional, mengasah empati dan pengendalian diri. Aspek bahasa; pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek sosial; menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi. Aspek spiritual; menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*). Aspek ekologis; pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai/moral; menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

Problem Solving Dan Permainan Tradisional

Dalam suatu permainan dan kegiatan bermain yang dilakukan, terdapat suatu pola-pola hubungan antara kedua hal tersebut. Salah satu aspek permainan tradisional adalah berkenaan dengan kognitif yaitu *problem solving*. Sebagaimana Carson (2007) Ellis menyatakan, bahwa kemampuan berpikir meliputi kemampuan memecahkan masalah (*problem solving skills*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skills*), kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), kemampuan membuat keputusan (*decision making*), pengkonsepan (*conceptualizing*) dan pemrosesan informasi (*information processing*). Lebih lanjut dari itu Iswinarti (2008) mengungkapkan, bahwa dalam permainan tradisional *congklak lidi bekelan* memiliki manfaat untuk anak yaitu meningkatkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif ini memiliki nilai yaitu meningkatkan kemampuan *problem solving*.

Dalam permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* terdapat nilai-nilai permainan. Nilai permainan tersebut menurut Iswinarti (2008) dapat dijabarkan dalam manfaat yang akan diperoleh, sebagai berikut: (1) Melatih perkembangan motorik: melatih koordinasi keterampilan tangan; (2) Meningkatkan kemampuan kognitif: melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan *problem solving*; (3) Meningkatkan perkembangan sosial: melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik dan memupuk anak untuk berkompetisi; (4) Meningkatkan perkembangan kepribadian: meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, belajar mengambil keputusan; (5) Memupuk perkembangan emosi: melatih pengendalian diri, mengontrol emosi, dan melatih kesabaran.

Adapun dalam permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* terdapat nilai-nilai atau indikator yang dapat membuktikan bahwa kedua permainan tersebut mampu untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* berdasarkan penelitian yang dilakukan Iswinarti (2008). Berikut ini adalah tabel rincian dari permainan *congklak lidi* dan *bekelan*, Tabel 1.

Tabel 1. Permainan Tradisional dan Indikator Dalam Permainan

Jenis Permainan	Aspek <i>Problem Solving</i>	Indikator Dalam Permainan
<i>Congklak lidi</i>	Mencari dan memahami <i>problem</i> .	1. Berkonsentrasi untuk menentukan lidi mana yang harus diambil duluan dengan mempertimbangkan jarak antar lidi 2. Berkonsentrasi untuk menentukan ketepatan sebaran lidi
	Menyusun Strategi Pemecahan masalah yang baik.	1. Pengaturan penyebaran lidi 2. Berfikir lidi mana yang harus diambil terlebih dahulu 3. Menyusun strategi yang tepat untuk memperoleh lidi yang banyak
	Mengeksplorasi Solusi	1. Mengambil keputusan untuk memilih lidi yang akan diambil terlebih dahulu 2. memperkirakan jarak dan persebaran lidi 3. Pengulangan strategi permainan berikutnya
<i>Bekelan</i>	Mencari dan memahami <i>problem</i> .	1. Berkonsentrasi untuk menentukan biji <i>bekel</i> mana yang harus diambil duluan dengan mempertimbangkan jarak antar biji

		2. Berkonsentrasi untuk menentukan kecepatan pantulan bola
Menyusun Strategi Pemecahan yang baik.	Strategi masalah	1. Pengaturan pantulan bola 2. Pengaturan penentuan biji mana yang harus diambil dahulu agar tidak terjadi kesalahan bermain. 3. Menentukan strategi untuk menang di dalam bermain secara utuh
Mengeksplorasi Solusi		1. Pengambilan keputusan biji mana yang harus diambil duluan 2. Perkiraan jarak dan pantulan 3. Pengulangan strategi permainan berikutnya

Hipotesa

Ada pengaruh permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini yaitu menggunakan penelitian Kuasi Eksperimen (subjek diambil tidak secara acak atau *random*) dimana pengukuran dilakukan dengan subjek yang berbeda dan situasi yang berbeda pula dengan satu kelompok kontrol dan 2 kelompok eksperimen. Adapun desain dalam penelitian ini menggunakan MIXED DESIGN (*between subject design* dan *within subject design*). *Between Subject* artinya bahwa antar kelompok memiliki perbedaan yang berarti atau nyata. Dengan kata lain variasi antar kelompok benar-benar berbeda. Sedangkan *Within Subject* berarti dalam kelompok benar-benar homogen. Dengan menggunakan Analisis of Variance (ANOVA) ingin diketahui efektifitas dari permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* tersebut (Seniati, 2011).

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
E1	Pretest---X1---posttest 1---X2---posttest 2
E2	Pretest---X2---posttest 1---X1---posttest 2
K	Pretest -----posttest 1-----post tes 2

Keterangan : X1 : Perlakuan / Intervensi permainan tradisional *congklak lidi*
X2 : perlakuan / Intervensi permainan tradisional *bekelan*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut adalah *congklak lidi* dan *bekelan*. Dimana kedua permainan tersebut dijadikan

sebagai metode intervensi penelitian. Kedua penelitian yang disajikan adalah untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Sekolah Dasar (SD). Pengambilan subjek ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana karakteristik sudah ditentukan dan diketahui terlebih dahulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya (Winarsunu, 2006). Penentuan subjek berdasar ciri-ciri yaitu subjek pada usianya yang berkisar 9–11 tahun, subjek tidak memiliki gangguan perkembangan baik secara fisik maupun mental. Subjek yang dipilih berjumlah 27 siswa sekolah dasar. Masing-masing kelompok terdiri atas 9 orang. 9 subjek yang terpilih adalah siswa sekolah dasar di SDN Sumbersekar 1 dimasukkan dalam kelompok *eksperiment 1* (E1), 9 siswa sekolah dasar di SDN Sumbersekar 3 dimasukkan dalam kelompok *eksperiment 2* (E2) dan 9 siswa sekolah dasar di SDN Landungsari 1 dimasukkan dalam kelompok *control* (K), dimana kelompok E1 & E2 mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional *congklak lidi dan bekelan* sedangkan kelompok K tidak mendapat perlakuan.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun variabel bebasnya (X) adalah permainan tradisional dan variabel terikatnya (Y) adalah *problem solving*.

Permainan tradisional adalah media rangkaian kegiatan bermain sebagai sarana untuk menghibur hati, mengenalkan nilai budaya dan moral yang diturunkan dari generasi ke generasi. Penelitian ini menggunakan intervensi dari 2 (dua) jenis permainan tradisional yaitu *congklak lidi* dan *bekelan*. *Congklak lidi* adalah jenis permainan tradisional dengan menggunakan batang lidi sebanyak 50 biji sebagai medianya dengan cara memainkannya yaitu setiap subjek mengambil batang lidi satu per satu menggunakan tangan tanpa menyentuh batang lidi yang lain, permainan dapat dikatakan menang apabila mendapatkan batang lidi dengan jumlah terbanyak yang kemudian ditukarkan dengan bintang, dan untuk selanjutnya bintang hasil perolehan terbanyak ditukarkan dengan hadiah. Sedangkan *bekelan* adalah permainan tradisional dengan media biji dan bola *bekel* sebagai media. *Bekelan* dilakukan dengan cara melempar bola dan mengambil biji *bekel* tanpa menyentuh biji *bekel* yang lain hingga berhasil menyelesaikan pada tahapan terakhir.

Problem solving adalah kemampuan individu berfikir untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan mempertimbangkan fakta, resiko dan strategi yang akan ditempuh anak. Salah satu aspek dari permainan tradisional adalah dapat meningkatkan *problem solving* pada anak. Pada penelitian ini, permainan tradisional digunakan sebagai media intervensi peningkatan kemampuan *problem solving* pada anak.

Pada proses selanjutnya dalam penelitian ini adalah menentukan instrumen penelitian, yaitu untuk mendapatkan data yang relevan dengan tujuan penelitian dan juga memiliki reliabilitas dan validitas sebaik mungkin. Data awal untuk mengungkap seberapa jauh tingkat *problem solving* anak adalah dengan menggunakan skala *try out*.

Dalam menguji alat tes, di lakukan dengan *men-try out*-kan skala menggunakan 25 siswa sekolah dasar kelas III, IV, dan V SDN Sumbersekar 03. Hasil validitas item sebanyak 35 item dengan format skala berupa soal cerita berganda, terdapat 11 item yang gugur sehingga tidak digunakan dalam proses analisis. Sedangkan item yang digunakan adalah berupa item yang valid sebanyak 24 item. Berikutnya dari item yang valid tersebut dilakukan penyetaraan item yang akan digunakan untuk pembuatan soal *pretest*, *posttest 1* dan *posttest 2* pada tahap intervensi. Uji kesetaraan disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Uji Kesetaraan Soal

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	9,707	2	4,853	,179	,836
Within Groups	1948,960	72	27,069		
Total	1958,667	74			

Dari hasil uji kesetaraan soal menggunakan program SPSS *for windows 21* dengan analisis Anava diperoleh hasil dengan nilai kesetaraan Sig. 0.83. Hal ini menandakan bahwa kesemua soal (*pretest*, *posttest 1*, *posttest 2*) setara sehingga tidak ada perbedaan dan dapat digunakan dalam pengambilan data penelitian.

Adapun data penelitian diperoleh dari *instrument* penelitian menggunakan model pengukuran dengan skala. Pengukuran ini dilakukan dengan mengumpulkan skor hasil skala *problem solving* pada anak sekolah dasar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest 1* dan *posttest 2*) proses intervensi. Skala ini disusun oleh peneliti dengan mengacu pada aspek *problem solving* oleh Sntrock (2011). Skala ini memiliki jumlah item sebanyak 13 item untuk *pretest*, 13 item untuk *posttest 1*, dan 13 item untuk *posttest 2*. Adapun aspek-aspek yang dipakai dalam penyusunan skalameliputi: mencari dan memahami masalah; menyusun strategi pemecahan masalah; serta mengeksplorasi solusi.

Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS *for windows 21* maka diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Indeks Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian

Alat Ukur	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks (Alpha)	Reliabilitas
Skala <i>Problem Solving</i>	24	0.20 – 0.76	0.86	

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur skala *Problem Solving* diperoleh hasil sejumlah 24 item valid serta indeks validitas dengan rentangan 0.20 – 0.76 dan angka reliabilitas bernilai 0.86.

Prosedur dan Analisa Data

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap pertama: *Persiapan*. Tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi dan pembuatan alat ukur beserta *try out* nya dilanjutkan dengan proses simulasi pada subjek yang homogen. Subjek *try out* berjumlah 25 anak sekolah dasar kelas III, IV, dan V SDN Sumbersekar 03 Malang. Setelah melaksanakan *try-outs* skala, peneliti melakukan uji kelayakan permainan *congklak lidi* dan *bekelan* (simulasi) pada sekolah yang berbeda yakni SDN Mojorejo 01 Malang dengan jumlah subjek 25 siswa. Selanjutnya peneliti kembali mencari sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian serta melaksanakan asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pretest*. Peneliti melakukan penelitian pada 3 (tiga) sekolah yang berbeda yaitu SDN Sumbersekar 01 sebagai kelompok eksperimen 1, SDN Sumbersekar 03 sebagai kelompok eksperimen 2, dan SDN Landungsari 1 sebagai kelompok kontrol. Pembedaan sekolah adalah sesuai dengan intervensi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kemungkinan adanya stimulus pembelajaran permainan oleh kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol. Setelah memperoleh data *try-out*, peneliti menyeleksi subjek berdasarkan norma kelompok (menggunakan acuan rentang nilai yang dikategorikan oleh peneliti). Anak sekolah dasar yang memiliki skor *problem solving* dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi kemudian dikelompokkan untuk mengikuti rangkaian prosedur penelitian. Hasil penyeleksian tersebut digunakan dalam pembentukan 3 kelompok penelitian yaitu eksperimen 1, eksperimen 2, dan kontrol.

Tahap kedua: intervensi. Pemberian intervensi dilakukan hanya pada kelompok eksperimen yaitu eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pada kelompok eksperimen 1 adalah SDN Sumbersekar 01 diberikan intervensi 2 kali, yakni pertemuan pertama diberikan permainan tradisional *congklak lidi* dan pertemuan kedua diberikan permainan tradisional *bekelan*, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 adalah SDN Sumbersekar 03 diberikan intervensi 2 kali, yakni pertemuan pertama diberikan permainan tradisional *bekelan* dan pertemuan kedua diberikan permainan tradisional *congklak lidi*. Masing-masing kelompok terdiri dari 9 orang. Pada setiap pertemuan kegiatan intervensi berupa permainan tradisional dilakukan dengan 3 (tiga) sesi dalam durasi 180 menit. Sesi-sesi tersebut yaitu, sesi I membeikan gambaran permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan*, sesi II mensimulasikan/mencontohkan permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan*, sesi III melakukan penilaian subjek dengan permainan *congklak lidi* dan *bekelan*. Pada setiap sesi intervensi dari pertemuannya diberikan pula *feedback* oleh peneliti. Pada kelompok kontrol adalah SDN Landungsari 01 yakni tanpa intervensi apapun. Tahap intervensi disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Tahap Intervensi

Pertemuan	Kegiatan	Kelompok	Keterangan
I	<i>PreTest</i>	E1 & E2	SDN Sumbersekar 1 dan SDN Sumbersekar 3
II	Permainan <i>Congklak Lidi</i>	E1	SDN Sumbersekar 1
III	Permainan <i>Bekelan</i>	E2	SDN Sumbersekar 3
IV	<i>PosTest 1</i>	E1	SDN Sumbersekar 1
V	<i>PosTest 1</i>	E2	SDN Sumbersekar 3
VI	Permainan <i>Bekelan</i>	E1	SDN Sumbersekar 1
VII	Permainan <i>Congklak Lidi</i>	E2	SDN Sumbersekar 3
VIII	<i>PosTest 2</i>	E1	SDN Sumbersekar 1
IX	<i>PosTest 2</i>	E2	SDN Sumbersekar 3

X	<i>PreTest</i>	K	SDN Landungsari 1
XI	<i>PosTest 1</i>	K	SDN Landungsari 1
XII	<i>PosTest 2</i>	K	SDN Landungsari 1

Tahap ketiga: *Analisis*. Analisa data menggunakan SPSS *for windows ver. 21*. Uji Anava 1 jalur, yaitu teknik statistika *parametrik* yang digunakan untuk menguji perbedaan antara 3 atau lebih kelompok data berskala interval atau rasio yang berasal dari 1 variabel bebas (Winarsunu, 2006). Untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dilakukan analisis statistik yaitu menggunakan *paired sample t-test*, dengan skor yang dijadikan perhitungan adalah *gain score*, yaitu selisih antara skor *posttest* dengan *pretest* (Marliani, 2013). Dengan melihat pengaruh permainan tradisional congklak lidi dan bekelan dengan cara membandingkan sebelum (*pretest*) dengan hasil sesudah (*posttest*) dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Bila ada perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest* yang signifikan, dengan kata lain *pretest* menjadi pembanding bagi *posttest* (Seniati, 2011).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada ketiga kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji *Paired Sampel t – test*, uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari setiap kelompok, maka diperoleh hasil yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Anova Pretest Keseluruhan Kelompok

Anova	F	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest	3,077	,065	Tidak Signifikan

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa taraf signifikan uji anova *pre test* keseluruhan kelompok adalah $p = 0,065 > 0,05$, maka angka tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2 maupun kelompok kontrol tidak ada perbedaan antara ketiga kelompok tersebut sebelum dilakukan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal subjek pada 3 (tiga) kelompok tersebut dalam kondisi semula atau setara.

Tabel 7. Uji Paired sample T_Test Kelompok Ekperimen 1

Paired Sample T_tes	Mean	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest 1	-4,333	,010	Signifikan
Pretest - Posttest 2	-4,556	,003	Signifikan
Posttest 1 - Posttest 2	-,222	,824	Tidak Signifikan

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa hasil *pretest - posttest 1* menunjukkan ada hubungan yang signifikan dibuktikan dengan nilai $p = 0,010 < 0,05$, yang berarti bahwa ada peningkatan *problem solving* setelah perlakuan pertama. Uji *pretest* dengan *posttest 2* taraf signifikan adalah $p = 0,003 < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan antara *pretest* dengan

posttest 2 yang berarti ada peningkatan *problem solving* setelah perlakuan kedua. Analisa *posttest 1* dengan *posttest 2*, menunjukkan tidak adanya hubungan, dengan nilai $p = 0.824 > 0.05$.

Tabel 8. Uji Paired sample T_Test Kelompok Ekperimen 2

Paired Sample T_tes	Mean	Sig. (2-talled)	Keterangan
Pretest - Posttest 1	-3,778	,003	Signifikan
Pretest - Posttest 2	-3,667	,005	Signifikan
Posttest 1 - Posttest 2	,111	,915	Tidak Signifikan

Berdasarkan Tabel 8 dapat diketahui bahwa hasil *pretest - posttest 1* menunjukkan ada hubungan yang signifikan dibuktikan dengan nilai $p = 0,003 < 0,05$, yang berarti bahwa ada peningkatan *problem solving* setelah perlakuan pertama. Uji *pretest* dengan *posttest 2* taraf signifikan adalah $p = 0,005 < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan antara *pretest* dengan *posttest 2* yang berarti ada peningkatan *problem solving* setelah perlakuan kedua. Analisa *posttest 1* dengan *posttest 2*, menunjukkan tidak adanya hubungan, dengan nilai $p = 0.915 > 0.05$.

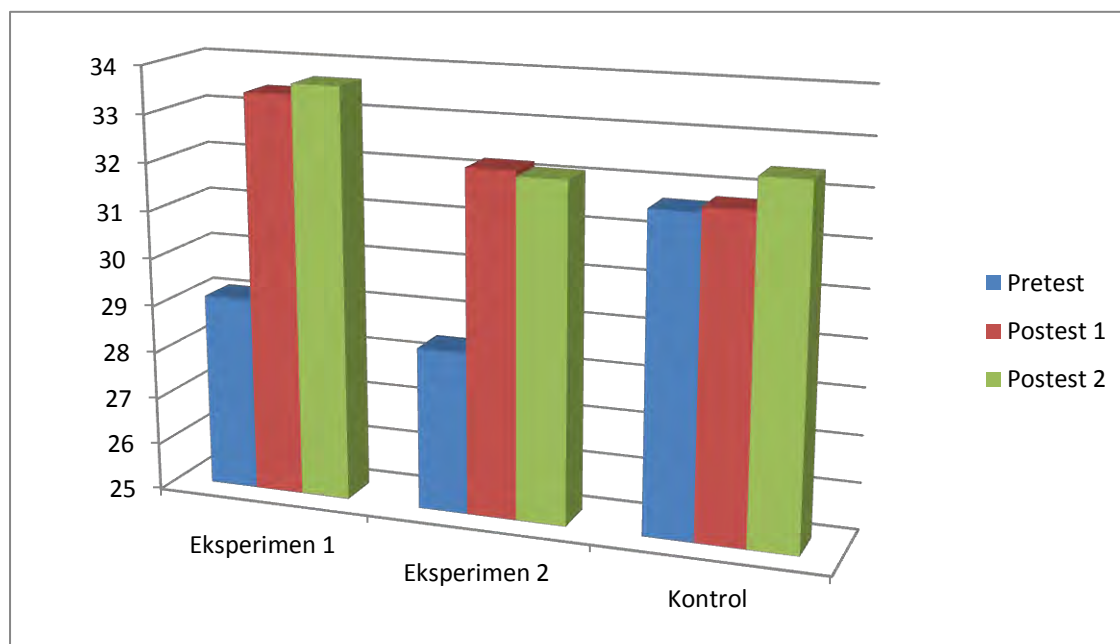
Tabel 9. Uji Paired sample T_Test Kelompok Kontrol

Paired Sample T_tes	Mean	Sig. (2-talled)	Keterangan
Pretest - Posttest 1	-,111	,922	Tidak Signifikan
Pretest - Posttest 2	-,778	,301	Tidak Signifikan
Posttest 1 - Posttest 2	-,667	,633	Tidak Signifikan

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui bahwa hasil *pretest - posttest 1* menunjukkan ada hubungan yang tidak signifikan dibuktikan dengan nilai $p = 0,922 > 0,05$, yang berarti bahwa tidak ada peningkatan *problem solving*. Uji *pretest* dengan *posttest 2* taraf tidak signifikan adalah $p = 0,301 > 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan antara *pretest* dengan *posttest 2* yang berarti tidak ada peningkatan *problem solving*. Analisa *posttest 1* dengan *posttest 2*, menunjukkan tidak adanya hubungan, dengan nilai $p = 0.633 > 0.05$.

Berdasarkan hasil analisa data di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak ada perbedaan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen 1 & kelompok eksperimen 2.
2. Ada perbedaan *pretest* dan *posttest 1* & *posttest 2* pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.
Dengan demikian, maka ada pengaruh permainan tradisional congklak lidi dan bekelan terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.
3. Tidak ada perbedaan *posttest 1* dan *posttest 2* pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.
Dengan demikian, tidak ada perbedaan perlakuan permainan antara menggunakan 1 permainan maupun 2 permainan, sehingga hanya dengan 1 permainan sudah dapat meningkatkan *problem solving* anak.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Perubahan Problem Solving Pada Kelompok Eksperimen 1, Eksperimen 2, dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa ada perbedaan pada hasil rata-rata dari *pretest*, *posttest* 1, *posttest* 2, pada kelompok Eksperimen 1, Eksperimen 2, dan Kontrol. Pada kelompok Eksperimen 1 hasil rata-rata dari *pretest* hingga *posttest* 2 menunjukkan ada peningkatan ditunjukkan dengan diagram batang yang semakin naik. Pada kelompok Eksperimen 2 dari hasil *pretest* ke *posttest* 1 mengalami peningkatan, namun mengalami penurunan pada hasil *posttest* 2. Pada kelompok Kontrol hasil rata-rata dari *pretest* hingga *posttest* 2 menunjukkan ada peningkatan ditunjukkan dengan diagram batang yang semakin naik.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan *problem solving* pada kelompok eksperimen 1 melalui permainan tradisional *conglak lidi* dan *bekelan* dan kelompok eksperimen 2 melalui permainan tradisional *bekelan* dan *conglak lidi*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan *problem solving* pada kelompok eksperimen 1, dengan kelompok eksperimen 2 dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan (*posttest*). Tingkat keberhasilan ini berdasarkan uji analisis *paired sample T-test* pada kelompok eksperimen 1 menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan pertama. Begitu pula pada kelompok eksperimen 2 menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan kedua.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai terapeutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak (Iswinarti, 2010). Permainan dan aktivitas bermain berdampak positif bagi anak. Di sisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Lebih lanjut, manfaat permainan

tradisional diuraikan oleh (Misbach, 2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Mutiah (2010) mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuhkembang, fungsi yang dimaksud antara lain yaitu permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliasa (2012) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi *egosentrismenya* karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi; serta permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak; permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak

Pada penelitian ini permainan tradisional *congklak lidi dan bekelan* yang diberikan mampu menyediakan pengalaman-pengalaman yang dimaksudkan pada subjek yang dapat mereka peroleh dan aplikasikan pada kehidupan nyata. Mereka mampu mengambil pelajaran pada setiap sesi permainan yang berhubungan langsung pada aspek *problem solving*. Hal ini diperoleh langsung oleh anak sebagai subjek yang bersangkutan melalui proses kognitif masing-masing sesuai kemampuan mereka serta pembelajaran bersama peneliti melalui proses *feedback* dan *review* pada setiap akhir sesi permainan. Misalnya peneliti memberikan pertanyaan “Apa yang Adik rasakan setelah permainan tersebut?” atau “Pelajaran apa saja yang Adik dapatkan dari permainan tersebut?”, atau juga “Coba ceritakan bagaimana Adik agar bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut?” dan lain-lain.

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa kemampuan berpikir manusia berkembang (Papalia, E. Juliyanto dkk. - Perkembangan Pola Pemecahan Masalah Anak Usia Sekolah 2009a; Papalia, 2009b; Santrock, 2007; Santrock, 2011). Masa kanak-kanak sering disebut sebagai tahap bermain, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Minat bermain anak-anak mengikuti pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan di mana ia dibesarkan. Sebagaimana pula anak usia sekolah (Hurlock, 2002), merupakan usia dimana sekolah menjadi pengalaman inti bagi anak, dalam hal ini masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Rogers & Sawyer’s (Iswinarti, 2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting.

Subjek yang digunakan adalah subjek dengan kategori usia anak-anak sebagaimana teori yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni usia anak sekolah dasar. Untuk itu subjek adalah mereka dengan kategori dalam rentangan usia 9-11 tahun. Kategori tersebut dalam teori perkembangan kognitif Piaget adalah tahap *operasional konkret*.

Karakteristik yang paling menonjol dari pemikiran operasional konkret adalah pada penggunaan logika yang memadai dimana anak tidak lagi terbatas pada sensori atau refleks dengan logika. Mereka mulai dengan mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Dengan kemampuan demikian, maka peneliti mengajak subjek untuk berdiskusi di setiap akhir sesi permainan berupa *feedback* atas

permainan yang dilakukan untuk memperoleh pembelajaran sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.

Problem solving adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, 1994). Lebih lanjut lagi, pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Solso, Maclin & Maclin (2007). Sedangkan permainan tradisional memiliki nilai-nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak (Iswinarti, 2010). Selain itu, hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Faktor yang mempengaruhi *problem solving* menurut Faisol (2008) ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas karakteristik individu sedangkan faktor eksternal terdiri atas lingkungan. Semakin seseorang mendapatkan dukungan untuk menyelesaikan masalah akan mempermudah individu tersebut dalam menyelesaikan masalah. Permainan tradisional yang dilakukan memiliki keterkaitan langsung pada aspek *problem solving* tersebut.

Pada saat *feedback*, anak dilatih untuk memperoleh pengalaman-pengalaman yang bisa diaplikasikan pada kehidupan nyata sebagaimana yang diharapkan dari setiap permainan tradisional yang dikaitkan dengan aspek *problem solving*. Sebelum peneliti menyampaikan maksud dari permainan tradisional tersebut, anak terlebih dahulu dilatih untuk menemukan sendiri pelajaran apa saja yang dapat mereka dapatkan dari permainan yang sudah dilakukan. Kegiatan ini juga sangat erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang disebut *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi dari pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil dari kombinasi penyerapan dan transformasi pengalaman (Kolb, 1999).

Dengan menyediakan wadah bagi anak-anak mempelajari hal tersebut melalui kegiatan yang menarik berupa permainan tradisional, memungkinkan mereka untuk meningkatkan *problem solving* melalui permainan tradisional congklak lidi dan bekelan. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Iswinarti (2010) juga menunjukan bahwa tradisional memiliki nilai-nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hal ini kemudian berkaitan dengan peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar yang ditunjukkan pada hasil penelitian ini.

Penelitian eksperimen ini menunjukan adanya perubahan tingkat kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 serta. tidak adanya peningkatan *problem solving* pada kelompok kontrol. Hasil penelitian memberikan gambaran berdasarkan uji analisis *Paired sample T-test* bahwa adanya perbedaan nilai probabilitas atau disingkat „p“ yang signifikan pada kelompok eksperimen 1 setelah perlakuan adalah ($p = 0.010$, untuk hasil *pretest-posttest1* & $p = 0.003$, untuk hasil *pretest-posttest2* ; maka nilai $p < 0.05$) sedangkan kelompok eksperimen 2 setelah perlakuan ($p = 0.003$, untuk hasil *pretest-posttest1* $p = 0.005$, untuk hasil *pretest-posttest2*; maka nilai $p < 0.05$). Dengan demikian, hasil dari nilai $p < 0.05$ membuktikan bahwa permainan tradisional congklak

lididan bekelan merupakan bentuk perlakuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

Pada hasil analisa nilai probabilitas atau disingkat „p“ untuk *posttest 1* dan *posttest 2* diperoleh hasil pada kelompok eksperimen 1 ($p = 0.824$, $p > 0.05$), kelompok eksperimen 2 ($p = 0.915$, $p > 0.05$), dan kelompok kontrol ($p = 0.633$, $p > 0.05$). Hal ini menunjukkan ketiga kelompok memiliki nilai signifikan $p > 0.05$, yang berarti bahwa tidak ada perbedaan antara *posttest 1* dan *posttest 2*.

Dengan hasil yang telah dipaparkan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang muncul pada saat penelitian berlangsung. Keterbatasan dimulai dengan jumlah subjek yang memenuhi syarat dan kriteria di setiap sekolahnya berbeda-beda ditambah pula dengan kondisi waktu pengambilan data setelah proses UAS berakhir. Hal ini membuat peneliti harus memampatkan perlakuan dalam waktu 2 minggu masa penelitian. Di samping itu, aktifitas permainan memerlukan ruangan yang kondusif. Pada saat penelitian, permainan dilaksanakan di dalam ruang kelas, sehingga cukup terganggu saat harus menampung seluruh siswa dalam satu ruangan untuk sama-sama melakukan permainan sebab izin sekolah hanya dengan 1 ruang kelas saja. Kelemahan penelitian ini yang utama menurut peneliti adalah dalam pemilihan subjek yang memenuhi kriteria saat mengisi skala *pretest* dan mengikuti permainan namun tidak hadir saat pengisian skala *posttest 1* dan *posttest 2* dan begitu sebaliknya. Beberapa anak yang menjadi subjek juga mengalami sakit di tengah proses penelitian serta ada juga yang sementara di *khitan* sesuai pengisian *pretest*, dan juga *ngambek* (kehilangan semangat) saat proses permainan. Sehingga peneliti harus melakukan perombakan kelompok untuk diberi perlakuan.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 27 anak, diperoleh data yang menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* terhadap kemampuan peningkatan *problem solving*. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen 1 untuk *posttest 1* ($mean: 33,44$), *posttest 2* ($mean: 33,67$) dan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen 2 untuk *posttest 1* ($mean: 32,22$), *posttest 2* ($mean: 32,11$). Dengan nilai probabilitas „p“ pada kelompok eksperimen 1 setelah perlakuan adalah ($p = 0.010$, untuk hasil *pretest-posttest1* & $p = 0.003$, untuk hasil *pretest-posttest2* ; maka nilai $p < 0.05$), pada kelompok eksperimen 2 setelah perlakuan ($p = 0.003$, untuk hasil *pretest-posttest1* $p = 0.005$, untuk hasil *pretest-posttest2*; maka nilai $p < 0.05$), sedangkan kelompok kontrol ($p = 0.922$, untuk hasil *pretest-posttest1* & $p = 0.301$, untuk hasil *pretest-posttest2* ; maka nilai $p > 0.05$). Nilai „p“ pada kelompok eksperimen tersebut < 0.05 , dan kelompok kontrol > 0.05 , sehingga ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Partisipan

Diharapkan jika subjek mempunyai waktu luang untuk bermain dengan permainan tradisional ini, dimana dengan dilaksanakannya penelitian ini maka dapat diketahui bahwa pada anak usia sekolah dasar dengan rentangan usia 9 – 11 tahun stimulus berupa permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan* mampu meningkatkan *problem solving*.

Hal ini akan membantu subjek dalam melakukan proses dan strategi pemilihan alternatif solusi dan pemecahan masalah, serta langkah-langkah yang harus ditempuh untuk dapat menemukan solusi tepat dan cepat.

2. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu pengetahuan pihak sekolah untuk memberikan bekal mengenai *problem solving* dengan bermain permainan tradisional *congklak lidi* dan *bekelan*. Bisa pula dijadikan muatan lokal, dengan demikian anak akan belajar bagaimana bisa menyelesaikan masalah, memperoleh alternatif pilihan solusi, dan memilih solusi yang tepat dan cepat pada kehidupan nyata. Sehingga sekolah mampu membantu anak dalam permasalahan sosial.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan tema sejenis disarankan untuk mempertimbangkan variabel-variabel lain yang berpengaruh seperti keadaan lingkungan atau lokasi, tipe kepribadian, jarak antar sesi perlakuan, dan sebagainya. Selain itu, mempertimbangkan variasi dengan permainan tradisional lainnya sehingga penelitian dapat lebih maksimal.

REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Barkman, S., & Machtmes, K. (2002). *Solving Problems Survey .Youth Life Skills Evaluation project at Penn State*. Instrument also cited by the CYFAR Life Skills Project at Texas A&M University <http://www.humanserviceresearch.com/> Recommended by the CYFAR Life Skills Project, Youth Development Initiative, Texas A&M University.
- Cahyono, N. (2011). “*Transformasi Permainan Anak Indonesia*”. Artikel. <http://-permata-nusantara.blogspot.com> Diakses pada tanggal 25 September 2015.
- Carson, J. (2007). *A Problem with Problem Solving: Teaching Thinking without Teaching Knowledge*. The Mathematics Educator, 17(2):7-14.
- Ciptakan, R. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Dewey, J. (1933). *How We Think*, Boston: D. C. Heath.
- Dharmamulya, S. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press: Purwangga.
- Dian, K., & Wardan, S. (2013). *Implementation Of Heuristic Problem Solving The Problem Solving Math Stories To Improve Achievement And Attitude Toward Math*. Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1, 2013.

- Duniabaca.com (2015). *Mirisnya Anak-Anak SD Ini Tega Membunuh Temannya Sendiri*. [online]. Tersedia: <http://duniabaca.com/sangat-miris-anak-anak-sd-ini-tega-membunuh-temannya-sendiri.html> [diakses 14 februari 2016].
- Eliasa, E.I. (2012). "*Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*". <http://staff.uny.ac.id> Diakses tanggal 25 September 2015.
- Ellis, H.C., & Hunt, R.R. (1993). *Fundamental of Cognitive Psychology*. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown Publisher
- E. Juliyanto, S. E. Nugroho, & P. Marwoto. (2013). *Perkembangan pola pemecahan masalah anak usia sekolah dalam memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan alam*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 9, 151-162. (diakses pada 22 oktober 2015).
- Faisol, A. (2008). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kemampuan Problem solving Pada Remaja*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas 17 agustus 1945 Surabaya.
- Hariyanto, A. (2004). *Pengaruh Film Superhero Terhadap Pemecahan Masalah Dalam Bersosialisasi Pada Anak SD*. Skripsi. (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri syarif hidayatullah jakarta).
- Herman, T. (2000). "*Strategi Pemecahan Masalah (Problem-Solving) Dalam Pembelajaran Matematika*" Makalah Disajikan dalam Kegiatan Asistensi Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tsanawiyah Jawa Barat Tanggal 28 September s.d. 3 Oktober 2000
- Hurlock, Elizabeth, B. (1992). *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti, Fasichah, S.S., & Sulismadi. (2007). *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun I. Malang: Lembaga Penelitian Umm.
- Iswinarti, Fasichah, S.S., & Sulismadi. (2008). *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II. Malang: Lembaga Penelitian Umm.
- Iswinarti. (2010). "*Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar*". Naskah Publikasi. www.google.com. (diakses tanggal 22 Oktober 2015).
- Kartono, K., & Gulo, D. (2003). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (1999). *Experiential Learning Theory: Previous reserch and new directions*. Cleveland: Case Western Reserve University.

- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Kreitner, R. (1980). *Management A Problem Solving Process*. Bost Houghton Mifflin Co.
- Kristiana, D., & Suyanto, W. (2013). *Implementasi Heuristic Problem Solving Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Sikap Matematika*. Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1, 2013.
- Lusiana, E. (2012). *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*. Journal of Early Childhood Education Papers. Diakses pada 26 Oktober 2015. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>.
- Mahrta. (2007). *Hubungan Pola Asuh Demokratis Orang Tua dengan Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) pada Remaja*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Marliani, R. (2013). *Psikologi Eksperimen*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Metropolitan.id. (2015). *Wah, Gara-gara Di-Bully Bocah SD Bunuh Diri*. [online]. Tersedia: <http://www.metropolitan.id/2015/11/wah-gara-gara-di-bully-bocah-sd-bunuh-diri/> [diakses 14 Februari 2016].
- Misbach, I. (2006). "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Modul SPSS-2. Laboratorium Komputer UMM.
- Montolalu, B, E, F. (2005) *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Nasution, S. (2009). *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Palumbo, D, B. (1990). *Programming Language/Problem-Solving Research: A Review of Relevant Issue*. Review of Educational Research; Spring. Vol.60 (1), pp 65-89.
- Papalia, D. E., Olds, S.W. & Feldmen, R.D. (2009b). *Human Development*. Jilid 2 (Terjemahan), Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Polya, G. (1988). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (2nd ed.), Princeton, NJ: Princeton University Press.

Problem Solving Skills: The McMaster Problem Solv-ing Program. Journal Of Engineering Education, 86 (2): 75-91.

Rahmat J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Cetakan ke-16. Bandung: PT Renja Kesdakarya.

Rivai, A.N. (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) Tentang Permasalahan Sosial Kelas Iv Di Sdn Jelita 01 Pagi Jakarta Timur*. Jurnal Ilmiah PGSD Vol.VI No.2 Oktober.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1. (Terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jilid 1. (Terjemahan Tri Wibowo). Jakarta: Kencana.

Sari, Harum, Agustin. (2011). *Pengaruh Kemampuan Berkomunikasi Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Kepuasan Pernikahan Wanita Yang Melakukan Pernikahan Dini*. Skripsi. (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.

Solso, R. Maclin, O.H. Maclin M.K. (2007). *Cognitif Psikologi : Psikologi Kognitif*. (Terj. Rahardanto, M & Batujadi, K) . Jakarta ; Erlangga

Ulfatun, Siti. (2014). *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak TK AB Rejidani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi. (FM-UINSK-BM-0507/R0).

Vemale.com. (2015, 12 juni). *Nahas! Dibully Guru, ABG Gantung Diri*. [Online]. Tersedia: <http://www.vemale.com/ragam/82480-nahas-dibully-guru-abg-gantung-diri.html> [diakses 25 oktober 2015].

Vemale.com (2015, 18 april). *Akibat Bertengkar Dengan Adik, Anak 8 Tahun Gantung Diri*. [online]. Tersedia: <http://www.vemale.com/ragam/80658-akibat-bertengkar-dengan-adik-anak-8-tahun-gantung-diri.html> [diakses 25 oktober 2015].

Vemale.com. 2015. *Detik Menegangkan Penyelamatan Anak 10 Tahun Yang Akan Bunuh Diri*. [online]. Tersedia: <http://www.vemale.com/galeri/detik-menegangkan-penyelamatan-anak-10-tahun-yang-akan-bunuh-diri.html> [diakses 25 oktober 2015].

Winarsunu, T. (2006). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan* (Ed. Revisi). Malang: UMM Press.



LAMPIRAN 1

MODUL PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK LIDI DAN BEKELAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang - senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Bagi anak, bermain memiliki porsi yang cukup besar dalam aktifitas sehari – hari. Selain sebagai media pengisi waktu luang bermain juga memiliki peranan dalam peningkatan kecerdasan anak. Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional. Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Sebagaimana Dodol, anak usia 15 tahun yang mencuri motor untuk membayar gameonline (news.detik.com). Selain itu Dalam studi yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B* seperti dirilis Dailymail, Rabu (20/5/2015). Penelitian itu menemukan, pemain yang dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti bereko rmereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, hippocampus yang mengakibatkan gangguan neurologis dan psikologistermasuk demensi dan depresi pada anak (banjarmasin.tribunnews.com/).

Berbeda dengan permainan tradisional, sejauh ini peneliti belum menemukan dampak negatif yang mengakibatkan kerugian sebagaimana permainan modern. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Sahay (2013) Menyatakan bahwa permainan tradisional sangat penting untuk kesehatan dan pembangunan karakter serta mampu membangun kebersamaan kelompok dan rasa kekeluargaan. Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Berdasarkan manfaat tersebut, salah satu fungsi dari bermain adalah peningkatan pemecahan masalah pada anak.

Permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan problem solving adalah permainan yang termasuk dalam jenis permainan berfikir seperti *Bekelan dan Congklak Lidi*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Iswinarti (2008) yang menyatakan Permainan *bekelan* dan *congklak lidi* mampu melatih berpikir sistematis sesuai prosedur permainan, melatih menentukan strategi *problem solving*.

B. Sasaran

Dalam penelitian ini proses pelaksanaan permainan *bekelan* dan *congklak lidi* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan sasaran siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 9-11 tahun serta sehat fisik dan mental.

C. Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional *bekelan* dan *congklak lidi* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia sekolah.

D. Panduan Pelaksanaan Permainan Tradisional

1. Cara Pembagian Kelompok

Adapun cara pembagian kelompok dalam permainan tradisional ini yaitu:

- a. Peneliti mengumpulkan seluruh anak yang telah dipilih menjadi subjek permainan
- b. Peneliti membagi subjek dalam 3 (tiga) kelompok besar yang disesuaikan dengan hasil *pre test* sebelumnya.
- c. Setelah menemukan 3 (tiga) kelompok besar, subjek dikumpulkan sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- d. Setelah membagi menjadi 3 (tiga) kelompok besar dan mengumpulkannya, peneliti kembali membagi subjek menjadi 3 (tiga) kelompok kecil yang terdiri dari 3 (tiga) orang subjek tiap kelompok dengan sistem "*hom pim pa*".
- e. Penentuan permainan yang akan dilakukan oleh subjek, ditentukan dengan warna pita yang telah ditentukan oleh peneliti. Adapun warna-warnanya, yaitu:
 - a) Warna biru : permainan bekelan
 - b) Warna merah : permainan congklak lidi
- f. Pemberian pita dan pembedaan warna pita untuk 3 (tiga) permainan tradisional adalah dilakukan agar memudahkan peneliti untuk mengenali subjek tiap permainan.

2. Prosedur dan Aturan Permainan Tradisional Bekelan

Alat Bantu Permainan

- 3 buah bola bekel
- 18 buah biji bekel
- 1 buah stopwatch
- 1 buah peluit

Prosedur Permainan Bekelan

1. Sebelum permainan di mulai, maka haruslah dilakukan suit yang bertujuan untuk menentukan siapa yang mendapat giliran perama kali memainkannya.
2. Pemain yang menang berhak bermain terlebih dahulu dengan menggenggam semua biji bekel serta bola bekel.
3. Lemparkan bola ke atas, kemudian jatuhkan biji bekel ke lantai kemudian tangkap bolanya lagi.
4. Kemudian pantulkan lagi bola bekel. Ketika bola berada di atas maka pemain harus mengambil biji bekel sesuai dengan tahapannya.
5. Tahapan dalam mengambil biji bekel, yaitu:
 - a. Satuan
Pada tahapan ini, pemain mengambil satu per satu biji bekel sampai habis kemudian bola di pantulkan dan biji bekel di jatuhkan kembali setelah itu ambil dua biji – biji sampai habis. Lakukan sampai yang terakhir misalnya saja jumlah biji bekel enam maka yang terakhir diambil keenam biji bekel tersebut.
 - b. Phet (bagian biji bekel yang jika di balik bagian tengah ada lubangnya)
Dalam tahap ini membalik semua biji bekel menjadi phet. Kemudian mengambil secara bertahap mulai dari satu – satu, dua – dua dan seterusnya.
 - c. Rha/rhe (bagian biji bekel yang jika di balik posisinya seperti menungging).
Di tahap ini biji bekel semuanya dibalik menjadi rhe/rha. Setelah itu mengambil secara bertahap mulai dari satu – satu dan seterusnya sampai terakhir.
 - d. Klat satu sampai klat lima (Bagian biji bekel yang polos ketika biji bekel di balik pada posisi mendatar)

- e. Es satu sampai lima (bagian biji bekel yang ada titik tiganya saat di balik secara mendatar)
- f. Naspel Membalik semua biji bekel menjadi phet semua. Setelah itu membalik biji bekel menjadi rhe semua. Tahap selanjutnya membalik biji bekel menjadi klat dan kemudian es semuanya. Lalu semua biji bekel diambil sambil mengacungkan jari telunjuk ke lantai. Ketika pemain tidak berhasil maka pemain harus mengulang dari awal tahap naspel.
6. Setelah tahap Naspel pemain akan mengulang tahapan permainan dari awal.
7. Skor diperoleh apabila pemain berhasil menyelesaikan tahapan pertengahan dalam permainan. Setiap berhasil menyelesaikan satu tahapan maka pemain akan mendapatkan satu bintang.
8. Setiap pemain yang berhasil melalui satu tahapan akan mendapatkan *reward* berupa 1 bintang.
9. Permainan yang berhasil mendapatkan *reward* berupa bintang yang akan ditukarkan dengan hadiah usai permainan.

Aturan Permainan Bekelan:

1. Pemain terdiri dari 2 anak atau lebih.
2. Pada permainan ini lawan bermain harus berhenti bermain (dikatakan mati) ketika bola tidak dapat ditangkap kembali.
3. Permainan menggunakan enam biji bekel atau lebih, maupun kurang dari jumlah tersebut. (jumlah bekel terserah kesepakatan bersama antar pemain)
4. Permainan juga dikatakan mati ketika pemain menyentuh bekel lain (ketika tahap “naspel”) atau salah mengambil jumlah bekel pada tahap “satuan”, atau salah meletakkan posisi bekel pada tahap “phet”, “rha”, “klat”, dan “es”.
5. Bola tidak boleh memantul lebih dari satu kali ke lantai.

3. Prosedur dan Aturan Permainan Congklak Lidi

Alat Bantu Permainan

- 150 batang lidi
- 1 buah stopwatch
- 1 buah peluit

Prosedur Permainan Congklak Lidi

1. Menentukan pemain yang akan bermain terlebih dulu dengan cara *hom pim pa* atau suit.
2. Pemain pertama menggenggam potongan lidi dengan posisi lidi menempel di lantai kemudian tangan dibuka (pelan-pelan), maka lidi tersebut sedikit berhamburan, lalu diantara potongan lidi tadi diambil secara satu per satu (dengan hati-hati).
3. Begitu seterusnya sampai lidi habis (tidak tersisa). Namun, ketika mengambil lidi yang dituju, maka lidi yang lain tidak boleh bergeser, jika bergeser maka pemain akan digantikan oleh pemain lainnya.
4. Apabila pemain berhasil mengambil lidi satu persatu tanpa ada yang bergeser maka permainan tersebut yang menjadi pemenangnya
5. Pemain yang memperoleh lidi paling banyak akan mendapatkan 1 bintang dalam setiap putarannya.
6. Tiap kali pemain berhasil menyelesaikan permainan akan diberi *reward* berupa bintang yang akan ditukarkan dengan hadiah usai permainan.

Aturan Permainan Congklak Lidi:

Permainan ini mempunyai syarat yakni lidi- lidi yang akan diambil tidak boleh bersentuhan dengan lidi yang lain, bila ada salah satu lidi yang bergerak karena tersenggol oleh lidi yang akan diambil maka permainan dianggap gugur, lalu dilanjutkan oleh peserta berikutnya.

D. Langkah-Langkah Kegiatan

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

Untuk subjek dengan permainan Congklak Lidi dan Bekelan

Permainan Congklak Lidi

Sesi I

Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan
- Memberikan gambaran tentang permainan congklak lidi
- Mensimulasikan permainan congklak lidi

Uraian

- a. Pembukaan (5 menit)
 - Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir (*prolog*)
 - Berdo'a bersama
 - Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian
 - Menyampaikan tujuan penelitian
- b. Kegiatan Kelompok (7 menit)
 - Peneliti mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti memperkenalkan permainan congklak lidi beserta alat yang digunakan
 - Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan bekelan
 - Peneliti memberikan contoh cara bermain bekelan
- c. *Feedback* (5 menit)
 - Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan pertama
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?
- d. Penutup (1 menit)
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi II

Tujuan

- Melakukan simulasi permainan congklak lidi
- Untuk merefleksikan permainan congklak lidi
- Untuk melihat pemahaman subjek mengenai permainan yang telah dijelaskan

Uraian

- a. Kegiatan Kelompok (50 menit)
 - Mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan congklak lidi
 - Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan congklak lidi sesuai dengan yang telah di contohkan tanpa memberikan penilaian

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya
- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan untuk melakukan permainannya?
 3. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan?

c. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi III

Tujuan

- Melakukan permainan bekelan
- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat peningkatan *problem solving* subjek saat bermain

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (35 menit)

- Tiap kelompok melakukan *hom-pim-pa* untuk menentukan urutan siapa yang duluan bermain
- Peneliti kembali mengingatkan cara dan aturan permainan bekelan
- Tiap kelompok (terdiri dari 3 orang), mulai memainkan permainan bekelan secara bersamaan setelah adanya aba-aba dari peneliti
- Permainan dihentikan setelah adanya aba-aba dari peneliti sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- Setelah melakukan permainan, peneliti kembali mengumpulkan seluruh subjek, kemudian dilakukannya *feedback*

b. *Feedback* (15 menit)

- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Coba ceritakan bagaimana cara adik menyelesaikan permainan tersebut?
 2. Pelajaran apa saja yang adik dapatkan dari permainan tersebut?
 3. Pada permainan tersebut, bagian mana yang adik anggap sulit?
 4. Bagaimana adik mengatasi kesulitan yang terjadi saat permainan tersebut?
 5. Coba ceritakan bagaimana agar bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut?
 6. Apa alasan adik ingin menjadi pemenang dalam permainan?
 7. Apakah adik merasa bangga ketika menjadi pemenang?
 8. Apakah adik merasa kecewa saat tidak berhasil memenangkan permainan?
 9. Apakah ada keinginan adik untuk memperbaiki cara bermain untuk menjadi pemenang?

c. Penutup (5 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek
- Memberikan *reward* kepada subjek yang berhasil memenangkan permainan
- Membaca do'a bersama
- Mengucapkan salam

Permainan Bekelan

Sesi I

Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan
- Memberikan gambaran tentang permainan bekelan
- Mensimulasikan permainan bekelan

Uraian

- a. Pembukaan (5 menit)
 - Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir (*prolog*)
 - Berdo'a bersama
 - Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian
 - Menyampaikan tujuan penelitian
- b. Kegiatan Kelompok (7 menit)
 - Peneliti mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti memperkenalkan permainan bekelan beserta alat yang digunakan
 - Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan bekelan
 - Peneliti memberikan contoh cara bermain bekelan
- c. *Feedback* (5 menit)
 - Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan pertama
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?
- d. Penutup (1 menit)
 - Melakukan simulasi permainan bekelan
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi II

Tujuan

- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat pemahaman subjek mengenai permainan yang telah dijelaskan

Uraian

- a. Kegiatan Kelompok (50 menit)
 - Mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan bekelan sesuai dengan yang telah di contohkan tanpa memberikan penilaian
- b. *Feedback* (10 menit)
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan untuk melakukan permainannya?
 3. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan?
- c. Penutup (1 menit)
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi III

Tujuan

- Melakukan permainan bekelan
- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat peningkatan *problem solving* subjek saat bermain

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (35 menit)

- Tiap kelompok melakukan *hom-pim-pa* untuk menentukan urutan siapa yang duluan bermain
- Peneliti kembali mengingatkan cara dan aturan permainan bekelan
- Tiap kelompok (terdiri dari 3 orang), mulai memainkan permainan bekelan secara bersamaan setelah adanya aba-aba dari peneliti
- Permainan dihentikan setelah adanya aba-aba dari peneliti sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- Setelah melakukan permainan, peneliti kembali mengumpulkan seluruh subjek, kemudian dilakukannya *feedback*

b. *Feedback* (15 menit)

- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Coba ceritakan bagaimana cara adik menyelesaikan permainan tersebut?
 2. Pelajaran apa saja yang adik dapatkan dari permainan tersebut?
 3. Pada permainan tersebut, bagian mana yang adik anggap sulit?
 4. Bagaimana adik mengatasi kesulitan yang terjadi saat permainan tersebut?
 5. Coba ceritakan bagaimana agar bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut?
 6. Apa alasan adik ingin menjadi pemenang dalam permainan?
 7. Apakah adik merasa bangga ketika menjadi pemenang?
 8. Apakah adik merasa kecewa saat tidak berhasil memenangkan permainan?
 9. Apakah ada keinginan adik untuk memperbaiki cara bermain untuk menjadi pemenang?

c. Penutup (5 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek
- Memberikan *reward* kepada subjek yang berhasil memenangkan permainan
- Membaca do'a bersama
- Mengucapkan salam

Untuk subjek dengan permainan Bekelan dan Congklak Lidi

Permainan Bekelan

Sesi I

Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan
- Memberikan gambaran tentang permainan bekelan
- Mensimulasikan permainan bekelan

Uraian

a. Pembukaan (5 menit)

- Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir (*prolog*)
- Berdo'a bersama
- Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian

- Menyampaikan tujuan penelitian
- b. Kegiatan Kelompok (7 menit)
 - Peneliti mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti memperkenalkan permainan bekelan beserta alat yang digunakan
 - Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan bekelan
 - Peneliti memberikan contoh cara bermain bekelan
- c. *Feedback* (5 menit)
 - Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan pertama
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?
- d. Penutup (1 menit)
 - Melakukan simulasi permainan bekelan
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi II

Tujuan

- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat pemahaman subjek mengenai permainan yang telah dijelaskan

Uraian

- a. Kegiatan Kelompok (50 menit)
 - Mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan bekelan sesuai dengan yang telah di contohkan tanpa memberikan penilaian
- b. *Feedback* (10 menit)
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan untuk melakukan permainannya?
 3. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan?
- c. Penutup (1 menit)
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi III

Tujuan

- Melakukan permainan bekelan
- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat peningkatan *problem solving* subjek saat bermain

Uraian

- a. Kegiatan Kelompok (35 menit)
 - Tiap kelompok melakukan *hom-pim-pa* untuk menentukan urutan siapa yang duluan bermain
 - Peneliti kembali mengingatkan cara dan aturan permainan bekelan
 - Tiap kelompok (terdiri dari 3 orang), mulai memainkan permainan bekelan secara bersamaan setelah adanya aba-aba dari peneliti
 - Permainan dihentikan setelah adanya aba-aba dari peneliti sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

- Setelah melakukan permainan, peneliti kembali mengumpulkan seluruh subjek, kemudian dilakukannya *feedback*
- b. *Feedback* (15 menit)
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Coba ceritakan bagaimana cara adik menyelesaikan permainan tersebut?
 2. Pelajaran apa saja yang adik dapatkan dari permainan tersebut?
 3. Pada permainan tersebut, bagian mana yang adik anggap sulit?
 4. Bagaimana adik mengatasi kesulitan yang terjadi saat permainan tersebut?
 5. Coba ceritakan bagaimana agar bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut?
 6. Apa alasan adik ingin menjadi pemenang dalam permainan?
 7. Apakah adik merasa bangga ketika menjadi pemenang?
 8. Apakah adik merasa kecewa saat tidak berhasil memenangkan permainan?
 9. Apakah ada keinginan adik untuk memperbaiki cara bermain untuk menjadi pemenang?
- c. Penutup (5 menit)
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek
 - Memberikan *reward* kepada subjek yang berhasil memenangkan permainan
 - Membaca do'a bersama
 - Mengucapkan salam

Permainan Congklak Lidi

Sesi I

Tujuan

- Untuk dapat menjelaskan gambaran kegiatan permainan
- Memberikan gambaran tentang permainan congklak lidi
- Mensimulasikan permainan congklak lidi

Uraian

- a. Pembukaan (5 menit)
 - Menerima secara terbuka dan mengucapkan terimakasih telah menyempatkan waktu untuk hadir (*prolog*)
 - Berdo'a bersama
 - Perkenalan antara peneliti, observer, dan para subjek penelitian
 - Menyampaikan tujuan penelitian
- b. Kegiatan Kelompok (7 menit)
 - Peneliti mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan bekelan
 - Peneliti memperkenalkan permainan congklak lidi beserta alat yang digunakan
 - Peneliti menjelaskan cara bermain beserta aturan pada permainan bekelan
 - Peneliti memberikan contoh cara bermain bekelan
- c. *Feedback* (5 menit)
 - Peneliti menyampaikan manfaat yang didapat pada kegiatan pertama
 - Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
 - Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apakah adik sudah mengerti cara melakukan permainan ini?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan memahami cara bermain?
- d. Penutup (1 menit)
 - Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi II

Tujuan

- Melakukan simulasi permainan congklak lidi
- Untuk merefleksikan permainan congklak lidi
- Untuk melihat pemahaman subjek mengenai permainan yang telah dijelaskan

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (35 menit)

- Mengumpulkan 9 orang subjek yang akan memainkan permainan congklak lidi
- Peneliti mempersilahkan 3 kelompok yang telah dibagi untuk mencoba memainkan permainan congklak lidi sesuai dengan yang telah di contohkan tanpa memberikan penilaian

b. *Feedback* (10 menit)

- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek
- Peneliti memberikan arahan untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi pada sesi berikutnya
- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Apa yang adik rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
 2. Pada bagian manakah adik merasa kesulitan untuk melakukan permainannya?
 3. Jika merasa kesulitan, apa yang harus dilakukan agar bisa menyelesaikan permainan?

c. Penutup (1 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek

Sesi III

Tujuan

- Melakukan permainan bekelan
- Untuk merefleksikan permainan bekelan
- Untuk melihat peningkatan *problem solving* subjek saat bermain

Uraian

a. Kegiatan Kelompok (35 menit)

- Tiap kelompok melakukan *hom-pim-pa* untuk menentukan urutan siapa yang duluan bermain
- Peneliti kembali mengingatkan cara dan aturan permainan bekelan
- Tiap kelompok (terdiri dari 3 orang), mulai memainkan permainan bekelan secara bersamaan setelah adanya aba-aba dari peneliti
- Permainan dihentikan setelah adanya aba-aba dari peneliti sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- Setelah melakukan permainan, peneliti kembali mengumpulkan seluruh subjek, kemudian dilakukannya *feedback*

b. *Feedback* (15 menit)

- Memberikan pertanyaan *feedback*:
 1. Coba ceritakan bagaimana cara adik menyelesaikan permainan tersebut?
 2. Pelajaran apa saja yang adik dapatkan dari permainan tersebut?
 3. Pada permainan tersebut, bagian mana yang adik anggap sulit?
 4. Bagaimana adik mengatasi kesulitan yang terjadi saat permainan tersebut?
 5. Coba ceritakan bagaimana agar bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut?
 6. Apa alasan adik ingin menjadi pemenang dalam permainan?
 7. Apakah adik merasa bangga ketika menjadi pemenang?

8. Apakah adik merasa kecewa saat tidak berhasil memenangkan permainan?
9. Apakah ada keinginan adik untuk memperbaiki cara bermain untuk menjadi pemenang?

c. Penutup (5 menit)

- Menyampaikan ucapan terimakasih kepada subjek
- Memberikan *reward* kepada subjek yang berhasil memenangkan permainan
- Membaca do'a bersama
- Mengucapkan salam

Tabel Rincian Pelaksanaan Permainan

Permainan	Sesi	Waktu (menit)	Kegiatan	Tujuan	Keterangan	
Bekelan	1	15	Memberikan gambaran permainan	Memberikan contoh permainan	Dalam tiap pertemuannya hanya dilakukan 1 permainan saja dengan 3 sesi.	
	Feedback					
	2	50	Percobaan permainan	Mengetahui pemahaman subjek mengenai permainan		
	Feedback					
	3	40	Melakukan permainan	Melihat peningkatan <i>problem solving</i> subjek		
Feedback						
Congklak Lidi	1	15	Memberikan gambaran permainan	Memberikan contoh permainan		
	Feedback					
	2	50	Percobaan permainan	Mengetahui pemahaman subjek mengenai permainan		
	Feedback					
	3	40	Melakukan permainan	Melihat peningkatan <i>problem solving</i> subjek		
Feedback						



LAMPIRAN 2

Blue Print Skala Problem Solving

No	Aspek	Penjelasan	Indikator	Item
1	Mencari dan memahami masalah	Yaitu proses ini meliputi identifikasi masalah, menemukan dan memperbaiki masalah yang akan dipecahkan.	Fokus pada masalah yang dihadapi	<p>1. Ketika ke pasar, ibu menyuruh saya untuk membeli mangga sebanyak 1 kg. Saat akan membayar uang yang diberikan ibu tidak cukup. Agar dapat membayar mangga tersebut, yang harus saya lakukan adalah...</p> <p>a. Langsung pergi mencari ibu untuk meminta uang tambahan</p> <p>b. Berhutang kepada penjual mangga</p> <p>c. Membeli mangga sesuai dengan jumlah uang</p> <p>2. Ketika akan mengerjakan PR yang akan dikumpulkan besok pagi, tiba-tiba teman saya datang untuk mengajak bermain. Maka tindakan saya adalah...</p> <p>a. Bermain sebentar kemudian mengerjakan PR pada malam hari</p> <p>b. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan tidak ingin bermain</p> <p>c. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan jika sudah selesai akan bermain</p>
			Mencari penyebab munculnya masalah	<p>3. Ketika bermain dengan teman, saya merasa permainan tersebut sangat</p>

				<p>mudah untuk dimainkan, namun ternyata ketika saya mencobanya, saya kalah dalam permainan tersebut. Maka saya akan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Saya rasa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan Instropeksi diri bagaimana cara saya ketika bermain Bertanya kepada lawan kenapa saya bisa kalah
				<p>4. Saya mengikuti lomba balap karung untuk memeriahkan hari kemerdekaan RI. Saya yakin dapat menjadi pemenang, namun ternyata saya tidak menjadi pemenangnya. Maka saya akan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Menurut saya menang atau kalah itu hal yang wajar Berpikir mengapa saya bisa kalah Bertanya kepada teman bagaimana cara ia bisa menang
			Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	<p>5. Pada ulangan matematika di sekolah, saya tidak ingin mendapatkan nilai jelek dibandingkan dengan teman-teman yang lainnya, menurut saya...</p> <ol style="list-style-type: none"> Untuk mendapatkan nilai harus berusaha Nilai baik atau buruk itu nasib Usaha penting tapi nasib yang menentukan

				<p>6. Di sekolah saya bertengkar dengan teman karena ia mengejek saya, dan saya langsung memukulnya. Agar tidak dimarahi guru saya harus...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menunggunya untuk meminta maaf duluan b. Pergi meninggalkan teman dan berpura-pura tidak tahu c. Meminta maaf duluan atas pukulan yang saya lakukan <p>7. Saya meminjam buku teman kelas untuk belajar di rumah. Keesokan harinya, saat ingin mengembalikan buku tersebut, buku itu hilang. Agar teman saya tidak marah, maka saya harus...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengatakan sejujurnya bahwa buku itu hilang dan berjanji untuk menggantinya b. Langsung menggantinya diam-diam dengan buku yang baru c. Meminta maaf dan mengganti dengan buku yang sama <p>8. Pada saat pembagian raport, ternyata nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan keinginan, padahal saya sudah berusaha dan ibupun memarahi saya. agar tidak terulang kembali, saya harus...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Saya harus belajar
--	--	--	--	---

				<p>lebih rajin lagi kapan pun saya mau</p> <p>b. Saya harus belajar lebih rajin ketika ada ujian agar lebih ingat pelajaran tersebut</p> <p>c. Saya harus lebih rajin lagi mengulang pelajaran setiap hari</p>
2	Menyusun strategi pemecahan masalah	Yaitu proses memutuskan sub tujuan, menggunakan algoritma (penyusunan formula, intruksi, dan mencoba semua kemungkinan solusi) dan analisa tujuan dari sebuah masalah.	Memprediksi konsekuensi dari solusi	<p>9. Hari ini ada ujian matematika di Sekolah. Ketika ujian, teman-teman banyak yang meminta jawaban kepada teman yang pintar di kelas. Meminta bantuan jawaban saat ulangan dapat mengakibatkan...</p> <p>a. Nilai dikurangi oleh guru</p> <p>b. Nilai yang penting tidak jelek</p> <p>c. Menunjukan ketidakpercayaan diri</p> <p>10. Besok pagi saya memiliki jadwal piket di sekolah. Pada malam harinya saya menonton TV hingga larut malam, sehingga menyebabkan saya bangun kesiangan untuk pergi ke sekolah. Jika saya terlambat ke sekolah, maka yang terjadi adalah...</p> <p>a. Dihukum oleh guru</p> <p>b. Ruang kelas tidak bersih</p> <p>c. Saya dimarahi oleh teman piket</p> <p>11. Di kelas ada teman saya yang berkelahi sampai menangis. Jika saya melaporkan mereka pada guru, maka yang akan</p>

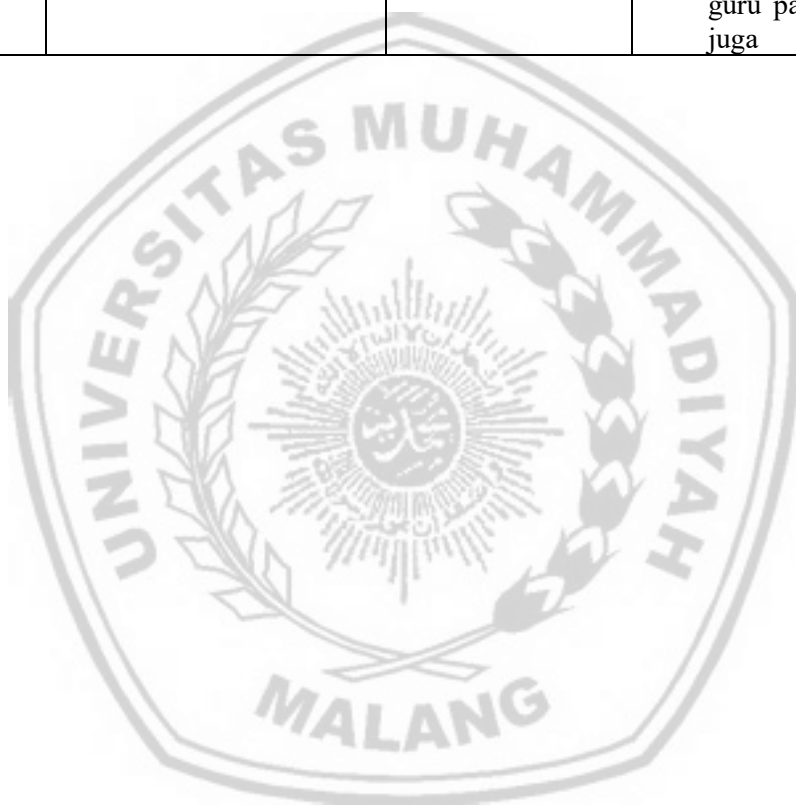
				<p>terjadi adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Saya diomongin teman di belakang Saya mendapatkan pujian dari guru Saya dijauhi teman yang berkelahi
				<p>12. Nilai bahasa Indonesia saya jelek karena saya kurang lancar membaca, teman saya menyuruh untuk membaca banyak buku. Mengapa saya harus membaca banyak buku?</p> <ol style="list-style-type: none"> Agar memiliki banyak buku Agar saya lancar membaca Agar saya mendapatkan nilai seperti teman saya
			Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	<p>13. Tadi pagi saya meminjam pensil dari teman saya. Sesampainya di sekolah pensil itu hilang. Maka saya akan melakukan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Meminta maaf dan langsung menggantinya Meminta maaf dan menggantinya jika ada uang Menggantinya tanpa memberi tahu bahwa pensil tersebut hilang
				<p>14. Saya mendapatkan tugas untuk menggambar pemandangan. Maka yang harus saya persiapkan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyiapkan peralatan menggambar Memberi garis tepi pada buku Memilih pewarna

				yang sesuai dengan gambar
3	Mengeksplorasi solusi	Yaitu proses mengevaluasi solusi dengan pertimbangan efektifitas solusi. Solusi layak untuk dijalankan ataupun tidak. Pada tahapan ini anak juga dituntut untuk pengambilan keputusan solusi mana yang harus dijalankan.	Menentukan pilihan solusi	<p>15. Saya diberi uang jajan lebih oleh orang tua agar bisa ditabung. Ternyata di sekolah ada teman saya yang tidak membawa uang, sedangkan dia ingin meminjam uang saya. Maka saya...</p> <p>a. Mencoba bertanya terlebih dulu sebelum meminjamnya</p> <p>b. Meminjamnya dan menyuruhnya untuk mengembalikan uang tersebut esok hari</p> <p>c. Membelikan kue dari uang yang saya punya</p> <p>16. Ketika saya pulang sekolah, saya melihat ada uang tergeletak di jalan sedangkan jalanan saat itu sepi. Maka saya akan...</p> <p>a. Mengambilnya untuk dibelanjakan sendiri</p> <p>b. Mengambilnya lalu diberikan kepada orang tua</p> <p>c. Mengambilnya dan diberikan pada pengemis</p> <p>17. Ketika pelajaran Bahasa ibu guru memberikan tugas yang ada di dalam buku paket, akan tetapi saya lupa membawa buku tersebut. Agar dapat mengerjakan tugas, maka yang saya lakukan adalah...</p> <p>a. Melihat jawaban teman yang</p>

				<p>mengerjakan tugas</p> <p>b. Meminta kepada guru agar tugas tersebut dijadikan PR</p> <p>c. Mengerjakan tugas bersama teman yang membawa buku paket</p> <p>18.Orang tua berpesan agar saya langsung pulang ke rumah sepulang dari sekolah. Akan tetapi saya sangat ingin bermain bersama teman. Maka saya...</p> <p>a. Berlama-lama di sekolah agar bisa lebih banyak waktu bermain</p> <p>b. Mengajak teman untuk bermain di rumah saya</p> <p>c. Menunggu orang tua pulang bekerja dan kemudian langsung pergi bermain</p>
			Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	<p>19.Saya sedang bermain dengan teman-teman pada sore hari. Namun tiba-tiba teman saya bertengkar. Maka saya akan...</p> <p>a. Pergi memanggil orang tua mereka</p> <p>b. Membela anak yang benar</p> <p>c. Melerai pertengkaran mereka</p> <p>20.Ketika bersiap-siap berangkat sekolah, tiba-tiba hujan turun dengan deras dan tidak ada payung/jas hujan, maka saya harus...</p> <p>a. Yang penting segera pulang ke rumah</p>

				<p>b. Meminta diantar oleh orang tua</p> <p>c. Menunggu hujan berhenti</p> <p>21. Pada saat jam pelajaran di kelas dimulai, ada teman saya yang sakit dan saya melihatnya. Maka saya akan...</p> <p>a. Saya menyuruhnya pulang</p> <p>b. Mendekati dan menanyakan keadaanya</p> <p>c. Melaporkannya kepada guru</p> <p>22. Saya memiliki sebuah roti. Tiba-tiba dua orang teman menghampiri saya untuk meminta roti tersebut. Maka saya...</p> <p>a. Saya akan mengambil bagian roti yang paling banyak</p> <p>b. Mempersilakan teman untuk mengambil bagian roti yang mereka inginkan</p> <p>c. Membagi roti tersebut sama rata</p> <p>23. Saya masuk sekolah pagi hari tetapi saya bangun kesiangan, sehingga saat tiba di sekolah guru sudah ada di dalam kelas. Maka yang saya adalah...</p> <p>a. Memillih untuk pulang</p> <p>b. Langsung masuk kelas saat guru keluar kelas</p> <p>c. Tetap masuk kelas dan meminta maaf pada guru karena terlambat</p> <p>24. Ketika sedang ujian, tiba-tiba perut saya</p>
--	--	--	--	---

				<p>sakit dan ingin buang air besar. Maka saya akan...</p> <p>a. Menahan buang air besar sampai waktu ujian selesai</p> <p>b. Meminta izin kepada guru untuk buang air besar setelah selesai mengerjakan soal</p> <p>c. Langsung meminta izin pada guru pada saat itu juga</p>
--	--	--	--	---



LAMPIRAN 3



Blue Print Skla Problem Solving (Try Out)

No	Aspek	Indikator	Jumlah item	Nomor Soal
1	Mencari dan memahami masalah	Fokus pada masalah yang dihadapi	5	1,9,17,23,31
		Mencari penyebab munculnya masalah	4	2,10,18,25
		Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	4	3,11,26,32
2	Menyusun strategi pemecahan masalah	Memprediksi konsekuensi dari solusi	5	5.13,19,27,33
		Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	4	6,14,20,28
3	Mengeksplorasi solusi	Menentukan pilihan solusi	5	7,15,21,29,34
		Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	8	4,8,12,16,22,24,30,35
Total item			35	

Nilai untuk setiap alternative jawaban

Respon	Skor		
Jawaban	1 = menunjukan PS rendah	2 = menunjukan PS sedang	3 = menunjukan PS tinggi

Soal

- Ketika ke pasar, ibu menyuruh saya untuk membeli mangga sebanyak 1 kg. Saat akan membayar uang yang diberikan ibu tidak cukup. Agar dapat membayar mangga tersebut, yang harus saya lakukan adalah...
 - Langsung pergi mencari ibu untuk meminta uang tambahan
 - Berhutang kepada penjual mangga
 - Membeli mangga sesuai dengan jumlah uang
 - Bertanya kepada lawan kenapa saya bisa kalah
- Ketika bermain dengan teman, saya merasa permainan tersebut sangat mudah untuk dimainkan, namun ternyata ketika saya mencobanya, saya kalah dalam permainan tersebut. Maka saya akan...
 - Saya rasa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan
 - Instropeksi diri bagaimana cara saya ketika bermain
 - Pada ulangan matematika di sekolah, saya tidak ingin mendapatkan nilai jelek dibandingkan dengan teman-teman yang lainnya, menurut saya...
 - Untuk mendapatkan nilai harus berusaha
 - Nilai baik atau buruk itu nasib
 - Usaha penting tapi nasib yang menentukan
- Saya sedang bermain dengan teman-teman pada sore hari. Namun tiba-tiba teman saya bertengkar. Maka saya akan...
 - Pergi memanggil orang tua mereka
 - Membela anak yang benar
 - Meleraikan pertengkaran mereka

5. Hari ini ada ujian matematika di Sekolah. Ketika ujian, teman-teman banyak yang meminta jawaban kepada teman yang pintar di kelas. Meminta bantuan jawaban saat ulangan dapat mengakibatkan...
 - a. Nilai dikurangi oleh guru
 - b. Nilai yang penting tidak jelek
 - c. Menunjukkan ketidakpercayaan diri
6. Tadi pagi saya meminjam pensil dari teman saya. Sesampainya di sekolah pensil itu hilang. Maka saya akan melakukan...
 - a. Meminta maaf dan langsung menggantinya
 - b. Meminta maaf dan menggantinya jika ada uang
 - c. Menggantinya tanpa memberi tahu bahwa pensil tersebut hilang
7. Saya diberi uang jajan lebih oleh orang tua agar bisa ditabung. Ternyata di sekolah ada teman saya yang tidak membawa uang, sedangkan dia ingin meminjam uang saya. Maka saya...
 - a. Mencoba bertanya terlebih dulu sebelum meminjaminya
 - b. Meminjaminya dan menyuruhnya untuk mengembalikan uang tersebut esok hari
 - c. Membelikannya kue dari uang yang saya punya
8. Ketika bersiap-siap berangkat sekolah, tiba-tiba hujan turun dengan deras dan tidak ada payung/jas hujan, maka saya harus...
 - a. Yang penting segera pulang ke rumah
 - b. Meminta diantar oleh orang tua
 - c. Menunggu hujan berhenti
9. Besok di sekolah ada ujian matematika dan IPA. Ujian jam pertama adalah matematika dan jam berikutnya ujian IPA. Agar dapat mempelajari keduanya dan mendapatkan nilai yang bagus, saya harus...
 - a. Saya akan mempelajari matematika dan IPA sekaligus pada hari ini dan mengulangnya besok pagi sebelum ujian dimulai
 - b. Saya sudah mempersiapkan diri untuk belajar matematika dan IPA seminggu sebelum ujian
 - c. Saya akan fokus mempelajari matematika pada sore hari, dan mempelajari IPA pada malam hari
10. Ketika akan ujian kenaikan kelas, saya merasa pelajaran itu sangat mudah sehingga saya tidak belajar di rumah. Namun, ketika ibu guru membagikan hasilnya, ternyata nilai teman duduk saya lebih tinggi dari saya. Nilai saya lebih rendah karena...
 - a. Saya tidak menyukai mata pelajarannya
 - b. Saya terlalu meremehkan pelajaran
 - c. Saya tidak belajar dengan sungguh-sungguh
11. Di sekolah saya bertengkar dengan teman karena ia mengejek saya, dan saya langsung memukulnya. Agar tidak dimarahi guru saya harus...
 - a. Menunggunya untuk meminta maaf duluan
 - b. Pergi meninggalkan teman dan berpura-pura tidak tahu
 - c. Meminta maaf duluan atas pukulan yang saya lakukan
12. Pada saat jam pelajaran di kelas dimulai, ada teman saya yang sakit dan saya melihatnya. Maka saya akan...
 - a. Saya menyuruhnya pulang
 - b. Mendekati dan menanyakan keadaanya
 - c. Melaporkannya kepada guru
13. Besok pagi saya memiliki jadwal piket di sekolah. Pada malam harinya saya menonton TV hingga larut

- malam, sehingga menyebabkan saya bangun kesiangan untuk pergi ke sekolah. Jika saya terlambat ke sekolah, maka yang terjadi adalah...
- Dihukum oleh guru
 - Ruang kelas tidak bersih
 - Saya dimarahi oleh teman piket
14. Ibu menyuruh saya untuk mencuci piring kotor yang ia gunakan untuk makan. Maka yang harus saya lakukan pertama kali ketika hendak mencuci piring...
- Menggosok bagian dari piring
 - Membawa piring ketempat cuci piring
 - Membilas piring dengan air
15. Ketika saya pulang sekolah, saya melihat ada uang tergeletak di jalan sedangkan jalanan saat itu sepi. Maka saya akan...
- Mengambilnya untuk dibelanjakan sendiri
 - Mengambilnya lalu diberikan kepada orang tua
 - Mengambilnya dan diberikan pada pengemis
16. Di toko mainan, saya melihat ada dua mainan yang paling saya inginkan, tapi orangtua hanya mengizinkan membeli satu mainan. Maka saya harus...
- Memilih mainan yang paling mahal
 - Memilih yang paling saya sukai
 - Meminta orang tua untuk memilihkan
17. Ketika akan mengerjakan PR yang akan dikumpulkan besok pagi, tiba-tiba teman saya datang untuk mengajak bermain. Maka tindakan saya adalah...
- Bermain sebentar kemudian mengerjakan PR pada malam hari
 - Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan tidak ingin bermain
 - Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan jika sudah selesai akan bermain
18. Ibu meminta saya untuk membeli buah jeruk yang manis di pasar. Pada saat di pasar, banyak orang yang menjual jeruk dan saya merasa kebingungan untuk memilih jeruk. Saya bingung karena...
- Saya malu bertanya pada penjualnya
 - Banyak jenis jeruk yang dijual
 - Saya tidak tahu jenis jeruk yang manis
19. Di kelas ada teman saya yang berkelahi sampai menangis. Jika saya melaporkan mereka pada guru, maka yang akan terjadi adalah...
- Saya diomongin teman di belakang
 - Saya mendapatkan pujian dari guru
 - Saya dijaui teman yang berkelahi
20. Bapak guru memilih saya untuk menjadi perwakilan sekolah dalam lomba olahraga lari jarak jauh yang akan diadakan 1 minggu lagi. Namun, kondisi saya sedang tidak enak badan. Maka yang harus saya lakukan adalah...
- Memaksakan diri untuk ikut perlombaan karena takut pada guru
 - Memberitahu guru bahwa saya tidak bisa ikut lomba lari
 - Mencari pengganti saya yang akan mewakili perlombaan tersebut
21. Ketika pelajaran Bahasa ibu guru memberikan tugas yang ada di dalam buku paket, akan tetapi saya lupa membawa buku tersebut. Agar dapat mengerjakan tugas, maka yang saya lakukan adalah...
- Melihat jawaban teman yang mengerjakan tugas

- b. Meminta kepada guru agar tugas tersebut dijadikan PR
 - c. Mengerjakan tugas bersama teman yang membawa buku paket
22. Saya memiliki sebuah roti. Tiba-tiba dua orang teman menghampiri saya untuk meminta roti tersebut. Maka saya...
- a. Saya akan mengambil bagian roti yang paling banyak
 - b. Mempersilakan teman untuk mengambil bagian roti yang mereka inginkan
 - c. Membagi roti tersebut sama rata
23. Sepulang sekolah kakak menyuruh saya untuk membeli buku, di tengah jalan teman saya mengajak untuk membeli ice krim dan saat itu saya sangat haus. Maka saya akan...
- a. Membeli buku yang diinginkan kakak dan jika ada kembaliannya dibelikan ice krim
 - b. Membeli ice krim dan sisa uang untuk membeli buku
 - c. Tetap membelikan kakak buku
24. Orang tua saya selalu mengingatkan untuk tidak membeli makanan atau minuman. Tetapi hari ini saya sangat lapar karena baru selesai berolahraga disekolah. Maka saya akan...
- a. Meminta makanan yang dibeli teman dan mencicipinya sedikit
 - b. Membeli makanan selain makanan ringan
 - c. Menahan lapar hingga pulang sekolah
25. Saya mengikuti lomba balap karung untuk memeriahkan hari kemerdekaan RI. Saya yakin dapat menjadi pemenang, namun ternyata saya tidak menjadi pemenangnya. Maka saya akan...
- a. Menurut saya menang atau kalah itu hal yang wajar
 - b. Berpikir mengapa saya bisa kalah
 - c. Bertanya kepada teman bagaimana cara ia bisa menang
26. Saya meminjam buku teman kelas untuk belajar di rumah. Keesokan harinya, saat ingin mengembalikan buku tersebut, buku itu hilang. Agar teman saya tidak marah, maka saya harus...
- a. Mengatakan sejujurnya bahwa buku itu hilang dan berjanji untuk menggantinya
 - b. Langsung menggantinya diam-diam dengan buku yang baru
 - c. Meminta maaf dan mengganti dengan buku yang sama
27. Saya lupa membawa peralatan menggambar saat pelajaran seni. Sedangkan hari itu ada pengambilan nilai menggambar. Jika saya meminjam peralatan teman, maka yang terjadi adalah...
- a. Saya harus mengerjakan dengan terburu-buru
 - b. Hasil gambaran saya tidak maksimal
 - c. Saya memiliki waktu menggambar yang lebih sedikit
28. Saya mendapatkan tugas untuk menggambar pemandangan. Maka yang harus saya persiapkan...
- a. Menyiapkan peralatan menggambar
 - b. Memberi garis tepi pada buku
 - c. Memilih pewarna yang sesuai dengan gambar
29. Pada jam pulang sekolah diisi kegiatan ekstrakurikuler kesenian yang wajib diikuti seluruh siswa. Namun, pada saat yang sama saya merasa lelah dan ingin langsung pulang ke rumah. Maka yang saya lakukan adalah...
- a. Mengikuti ekstrakurikuler sebentar saja lalu pulang
 - b. Meminta izin kepada guru untuk tidak mengikuti ekstrakurikuler

- c. Langsung pulang tanpa mengikuti ekstrakurikuler
30. Saya masuk sekolah pagi hari tetapi saya bangun kesiangan, sehingga saat tiba di sekolah guru sudah ada di dalam kelas. Maka yang saya adalah...
- Memilih untuk pulang
 - Langsung masuk kelas saat guru keluar kelas
 - Tetap masuk kelas dan meminta maaf pada guru karena terlambat
31. Pada hari minggu, akan diadakan lomba Pramuka se-Malang Raya. Bapak guru memilih saya untuk mengikuti lomba tersebut, tetapi pada hari itu juga saya diajak pergi berlibur bersama keluarga. Apa yang harus saya lakukan...
- Meminta orang tua untuk menunda waktu liburan
 - Memberitahu orang tua bahwa saya ada kegiatan pramuka dan tidak bisa ikut liburan
 - Tidak mengikuti kegiatan apapun
32. Pada saat pembagian raport, ternyata nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan keinginan, padahal saya sudah berusaha dan ibupun memarahi saya. agar tidak terulang kembali, saya harus...
- Saya harus belajar lebih rajin lagi kapan pun saya mau
 - Saya harus belajar lebih rajin ketika ada ujian agar lebih ingat pelajaran tersebut
- c. Saya harus lebih rajin lagi mengulang pelajaran setiap hari
33. Nilai bahasa Indonesia saya jelek karena saya kurang lancar membaca, teman saya menyuruh untuk membaca banyak buku. Mengapa saya harus membaca banyak buku?
- Agar memiliki banyak buku
 - Agar saya lancar membaca
 - Agar saya mendapatkan nilai seperti teman saya
34. Orang tua berpesan agar saya langsung pulang ke rumah sepulang dari sekolah. Akan tetapi saya sangat ingin bermain bersama teman. Maka saya...
- Berlama-lama di sekolah agar bisa lebih banyak waktu bermain
 - Mengajak teman untuk bermain di rumah saya
 - Menunggu orang tua pulang bekerja dan kemudian langsung pergi bermain
35. Ketika sedang ujian, tiba-tiba perut saya sakit dan ingin buang air besar. Maka saya akan...
- Menahan buang air besar sampai waktu ujian selesai
 - Meminta izin kepada guru untuk buang air besar setelah selesai mengerjakan soal
 - Langsung meminta izin pada guru pada saat itu juga



LAMPIRAN 4

Blue Print Skala Problem Solving (*pretest*)

No	Aspek	Indikator	Jumlah item	Nomor Soal
1	Mencari dan memahami masalah	Fokus pada masalah yang dihadapi	1	8
		Mencari penyebab munculnya masalah	2	1,10
		Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	2	5,12
2	Menyusun strategi pemecahan masalah	Memprediksi konsekuensi dari solusi	2	3.6
		Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	1	11
3	Mengeksplorasi solusi	Menentukan pilihan solusi	2	4,7
		Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	3	2,9,13
Total item			13	

Nilai untuk setiap alternative jawaban

Respon	Skor		
Jawaban	1 = menunjukan PS rendah	2 = menunjukan PS sedang	3 = menunjukan PS tinggi

Soal

- Ketika bermain dengan teman, saya merasa permainan tersebut sangat mudah untuk dimainkan, namun ternyata ketika saya mencobanya, saya kalah dalam permainan tersebut. Maka saya akan...
 - Saya rasa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan
 - Instropeksi diri bagaimana cara saya ketika bermain
 - Bertanya kepada lawan kenapa saya bisa kalah
- Saya sedang bermain dengan teman-teman pada sore hari. Namun tiba-tiba teman saya bertengkar. Maka saya akan...
 - Pergi memanggil orang tua mereka
 - Membela anak yang benar
 - Meleraai pertengkarannya mereka
- Hari ini ada ujian matematika di Sekolah. Ketika ujian, teman-teman banyak yang meminta jawaban kepada teman yang pintar di kelas. Meminta bantuan jawaban saat ulangan dapat mengakibatkan...
 - Nilai dikurangi oleh guru
 - Nilai yang penting tidak jelek
 - Menunjukan ketidakpercayaan diri
- Saya diberi uang jajan lebih oleh orang tua agar bisa ditabung. Ternyata di sekolah ada teman saya yang tidak membawa uang, sedangkan dia ingin meminjam uang saya. Maka saya...
 - Mencoba bertanya terlebih dulu sebelum meminjamnya
 - Meminjamnya dan menyuruhnya untuk mengembalikan uang tersebut esok hari

- c. Membelikanya kue dari uang yang saya punya
5. Di sekolah saya bertengkar dengan teman karena ia mengejek saya, dan saya langsung memukulnya. Agar tidak dimarahi guru saya harus...
 - a. Menunggunya untuk meminta maaf duluan
 - b. Pergi meninggalkan teman dan berpura-pura tidak tahu
 - c. Meminta maaf duluan atas pukulan yang saya lakukan
6. Besok pagi saya memiliki jadwal piket di sekolah. Pada malam harinya saya menonton TV hingga larut malam, sehingga menyebabkan saya bangun kesiangan untuk pergi ke sekolah. Jika saya terlambat ke sekolah, maka yang terjadi adalah...
 - a. Dihukum oleh guru
 - b. Ruang kelas tidak bersih
 - c. Saya dimarahi oleh teman piket
7. Ketika saya pulang sekolah, saya melihat ada uang tergeletak di jalan sedangkan jalanan saat itu sepi. Maka saya akan...
 - a. Mengambilnya untuk dibelanjakan sendiri
 - b. Mengambilnya lalu diberikan kepada orang tua
 - c. Mengambilnya dan diberikan pada pengemis
8. Ketika akan mengerjakan PR yang akan dikumpulkan besok pagi, tiba-tiba teman saya datang untuk mengajak bermain. Maka tindakan saya adalah...
 - a. Bermain sebentar kemudian mengerjakan PR pada malam hari
 - b. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan tidak ingin bermain
 - c. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan jika sudah selesai akan bermain
9. Saya memiliki sebuah roti. Tiba-tiba dua orang teman menghampiri saya untuk meminta roti tersebut. Maka saya...
 - a. Saya akan mengambil bagian roti yang paling banyak
 - b. Mempersilakan teman untuk mengambil bagian roti yang mereka inginkan
 - c. Membagi roti tersebut sama rata
10. Saya mengikuti lomba balap karung untuk memeriahkan hari kemerdekaan RI. Saya yakin dapat menjadi pemenang, namun ternyata saya tidak menjadi pemenangnya. Maka saya akan...
 - a. Menurut saya menang atau kalah itu hal yang wajar
 - b. Berpikir mengapa saya bisa kalah
 - c. Bertanya kepada teman bagaimana cara ia bisa menang
11. Saya mendapatkan tugas untuk menggambar pemandangan. Maka yang harus saya persiapkan...
 - a. Menyiapkan peralatan menggambar
 - b. Memberi garis tepi pada buku
 - c. Memilih pewarna yang sesuai dengan gambar
12. Pada saat pembagian raport, ternyata nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan keinginan, padahal saya sudah berusaha dan ibupun memarahi saya. agar tidak terulang kembali, saya harus...
 - a. Saya harus belajar lebih rajin lagi kapan pun saya mau
 - b. Saya harus belajar lebih rajin ketika ada ujian agar lebih ingat pelajaran tersebut
 - c. Saya harus lebih rajin lagi mengulang pelajaran setiap hari

13. Ketika sedang ujian, tiba-tiba perut saya sakit dan ingin buang air besar. Maka saya akan...
- a. Menahan buang air besar sampai waktu ujian selesai
 - b. Meminta izin kepada guru untuk buang air besar setelah selesai mengerjakan soal
 - c. Langsung meminta izin pada guru pada saat itu juga





LAMPIRAN 5

Blue Print Skala Problem Solving (*posttest 1*)

No	Aspek	Indikator	Jumlah item	Nomor Soal
1	Mencari dan memahami masalah	Fokus pada masalah yang dihadapi	1	6
		Mencari penyebab munculnya masalah	2	1,8
		Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	2	9,12
2	Menyusun strategi pemecahan masalah	Memprediksi konsekuensi dari solusi	2	2,7
		Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	2	3,10
3	Mengeksplorasi solusi	Menentukan pilihan solusi	2	5,13
		Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	2	4,11
Total item			13	

Nilai untuk setiap alternative jawaban

Respon	Skor		
Jawaban	1 = menunjukan PS rendah	2 = menunjukan PS sedang	3 = menunjukan PS tinggi

Soal

- Ketika bermain dengan teman, saya merasa permainan tersebut sangat mudah untuk dimainkan, namun ternyata ketika saya mencobanya, saya kalah dalam permainan tersebut. Maka saya akan...
 - Bertanya kepada lawan kenapa saya bisa kalah
 - Saya rasa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan
 - Instropeksi diri bagaimana cara saya ketika bermain
 - Nilai yang penting tidak jelek
- Hari ini ada ujian matematika di Sekolah. Ketika ujian, teman-teman banyak yang meminta jawaban kepada teman yang pintar di kelas. Meminta bantuan jawaban saat ulangan dapat mengakibatkan...
 - Menunjukan ketidakpercayaan diri
 - Nilai dikurangi oleh guru
 - Tadi pagi saya meminjam pensil dari teman saya. Sesampainya di sekolah pensil itu hilang. Maka saya akan melakukan...
 - Meminta maaf dan menggantinya jika ada uang
 - Meminta maaf dan langsung menggantinya
 - Menggantinya tanpa memberi tahu bahwa pensil tersebut hilang
- Ketika bersiap-siap berangkat sekolah, tiba-tiba hujan turun dengan deras dan tidak ada payung/jas hujan, maka saya harus...
 - Meminta diantar oleh orang tua
 - Yang penting segera pulang ke rumah
 - Menunggu hujan berhenti

5. Ketika saya pulang sekolah, saya melihat ada uang tergeletak di jalan sedangkan jalanan saat itu sepi. Maka saya akan...
 - a. Mengambilnya lalu diberikan kepada orang tua
 - b. Mengambilnya untuk dibelanjakan sendiri
 - c. Mengambilnya dan diberikan pada pengemis
6. Ketika akan mengerjakan PR yang akan dikumpulkan besok pagi, tiba-tiba teman saya datang untuk mengajak bermain. Maka tindakan saya adalah...
 - a. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan jika sudah selesai akan bermain
 - b. Bermain sebentar kemudian mengerjakan PR pada malam hari
 - c. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan tidak ingin bermain
7. Di kelas ada teman saya yang berkelahi sampai menangis. Jika saya melaporkan mereka pada guru, maka yang akan terjadi adalah...
 - a. Saya dijauhi teman yang berkelahi
 - b. Saya diomongin teman di belakang
 - c. Saya mendapatkan pujian dari guru
8. Saya mengikuti lomba balap karung untuk memeriahkan hari kemerdekaan RI. Saya yakin dapat menjadi pemenang, namun ternyata saya tidak menjadi pemenangnya. Maka saya akan...
 - a. Berpikir mengapa saya bisa kalah
 - b. Menurut saya menang atau kalah itu hal yang wajar
 - c. Bertanya kepada teman bagaimana cara ia bisa menang
9. Saya meminjam buku teman kelas untuk belajar di rumah. Keesokan harinya, saat ingin mengembalikan buku tersebut, buku itu hilang. Agar teman saya tidak marah, maka saya harus...
 - a. Meminta maaf dan mengganti dengan buku yang sama
 - b. Mengatakan sejujurnya bahwa buku itu hilang dan berjanji untuk menggantinya
 - c. Langsung menggantinya diam-diam dengan buku yang baru
10. Saya mendapatkan tugas untuk menggambar pemandangan. Maka yang harus saya persiapkan...
 - a. Memilih pewarna yang sesuai dengan gambar
 - b. Menyiapkan peralatan menggambar
 - c. Memberi garis tepi pada buku
11. Saya masuk sekolah pagi hari tetapi saya bangun kesiang, sehingga saat tiba di sekolah guru sudah ada di dalam kelas. Maka yang saya adalah...
 - a. Tetap masuk kelas dan meminta maaf pada guru karena terlambat
 - b. Memillih untuk pulang
 - c. Langsung masuk kelas saat guru keluar kelas
12. Pada saat pembagian raport, ternyata nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan keinginan, padahal saya sudah berusaha dan ibupun memarahi saya. agar tidak terulang kembali, saya harus...
 - a. Saya harus belajar lebih rajin ketika ada ujian agar lebih ingat pelajaran tersebut
 - b. Saya harus belajar lebih rajin lagi kapan pun saya mau
 - c. Saya harus lebih rajin lagi mengulang pelajaran setiap hari
13. Orang tua berpesan agar saya langsung pulang ke rumah sepulang dari sekolah. Akan tetapi saya sangat

ingin bermain bersama teman. Maka saya...

a. Mengajak teman untuk bermain di rumah saya

b. Berlama-lama di sekolah agar bisa lebih banyak waktu bermain

c. Menunggu orang tua pulang bekerja dan kemudian langsung pergi bermain





LAMPIRAN 6

Blue Print Skala Problem Solving (*Postest 2*)

No	Aspek	Indikator	Jumlah item	Nomor Soal
1	Mencari dan memahami masalah	Fokus pada masalah yang dihadapi	1	7
		Mencari penyebab munculnya masalah	2	13,5
		Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	2	9,3
2	Menyusun strategi pemecahan masalah	Memprediksi konsekuensi dari solusi	2	12,2
		Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	2	11,4
3	Mengeksplorasi solusi	Menentukan pilihan solusi	2	10,6
		Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	2	8,1
Total item			13	

Nilai untuk setiap alternative jawaban

Respon	Skor		
Jawaban	1 = menunjukan PS rendah	2 = menunjukan PS sedang	3 = menunjukan PS tinggi

Soal

- Ketika sedang ujian, tiba-tiba perut saya sakit dan ingin buang air besar. Maka saya akan...
 - Meminta izin kepada guru untuk buang air besar setelah selesai mengerjakan soal
 - Menahan buang air besar sampai waktu ujian selesai
 - Langsung meminta izin pada guru pada saat itu juga
- Nilai bahasa Indonesia saya jelek karena saya kurang lancar membaca, teman saya menyuruh untuk membaca banyak buku. Mengapa saya harus membaca banyak buku?
 - Agar saya mendapatkan nilai seperti teman saya
 - Agar memiliki banyak buku
 - Agar saya lancar membaca
- Pada saat pembagian raport, ternyata nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan keinginan, padahal saya sudah berusaha dan ibupun memarahi saya. agar tidak terulang kembali, saya harus...
 - Saya harus lebih rajin lagi mengulang pelajaran setiap hari
 - Saya harus belajar lebih rajin lagi kapan pun saya mau
 - Saya harus belajar lebih rajin ketika ada ujian agar lebih ingat pelajaran tersebut
- Saya mendapatkan tugas untuk menggambar pemandangan. Maka yang harus saya persiapkan...
 - Memberi garis tepi pada buku
 - Menyiapkan peralatan menggambar
 - Memilih pewarna yang sesuai dengan gambar

5. Saya mengikuti lomba balap karung untuk memeriahkan hari kemerdekaan RI. Saya yakin dapat menjadi pemenang, namun ternyata saya tidak menjadi pemenangnya. Maka saya akan...
 - a. Bertanya kepada teman bagaimana cara ia bisa menang
 - b. Menurut saya menang atau kalah itu hal yang wajar
 - c. Berpikir mengapa saya bisa kalah
6. Ketika pelajaran Bahasa ibu guru memberikan tugas yang ada di dalam buku paket, akan tetapi saya lupa membawa buku tersebut. Agar dapat mengerjakan tugas, maka yang saya lakukan adalah...
 - a. Meminta kepada guru agar tugas tersebut dijadikan PR
 - b. Melihat jawaban teman yang mengerjakan tugas
 - c. Mengerjakan tugas bersama teman yang membawa buku paket
7. Ketika akan mengerjakan PR yang akan dikumpulkan besok pagi, tiba-tiba teman saya datang untuk mengajak bermain. Maka tindakan saya adalah...
 - a. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan tidak ingin bermain
 - b. Bermain sebentar kemudian mengerjakan PR pada malam hari
 - c. Mengatakan padanya kalau saya harus mengerjakan PR dan jika sudah selesai akan bermain
8. Pada saat jam pelajaran di kelas dimulai, ada teman saya yang sakit dan saya melihatnya. Maka saya akan...
 - a. Melaporkannya kepada guru
 - b. Saya menyuruhnya pulang
 - c. Mendekati dan menanyakan keadaanya
9. Di sekolah saya bertengkar dengan teman karena ia mengejek saya, dan saya langsung memukulnya. Agar tidak dimarahi guru saya harus...
 - a. Meminta maaf duluan atas pukulan yang saya lakukan
 - b. Menunggunya untuk meminta maaf duluan
 - c. Pergi meninggalkan teman dan berpura-pura tidak tahu
10. Saya diberi uang jajan lebih oleh orang tua agar bisa ditabung. Ternyata di sekolah ada teman saya yang tidak membawa uang, sedangkan dia ingin meminjam uang saya. Maka saya...
 - a. Membelikanya kue dari uang yang saya punya
 - b. Mencoba bertanya terlebih dulu sebelum meminjamnya
 - c. Meminjamnya dan menyuruhnya untuk mengembalikan uang tersebut esok hari
11. Tadi pagi saya meminjam pensil dari teman saya. Sesampainya di sekolah pensil itu hilang. Maka saya akan melakukan...
 - a. Menggantinya tanpa memberi tahu bahwa pensil tersebut hilang
 - b. Meminta maaf dan langsung menggantinya
 - c. Meminta maaf dan menggantinya jika ada uang
12. Hari ini ada ujian matematika di Sekolah. Ketika ujian, teman-teman banyak yang meminta jawaban kepada teman yang pintar di kelas. Meminta bantuan jawaban saat ulangan dapat mengakibatkan...
 - a. Nilai yang penting tidak jelek
 - b. Nilai dikurangi oleh guru
 - c. Menunjukan ketidakpercayaan diri
13. Ketika bermain dengan teman, saya merasa permainan tersebut sangat mudah untuk dimainkan, namun

ternyata ketika saya mencobanya, saya kalah dalam permainan tersebut. Maka saya akan...

a. Instropeksi diri bagaimana cara saya ketika bermain

b. Saya rasa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan

c. Bertanya kepada lawan kenapa saya bisa kalah





LAMPIRAN 7

Validitas Dan Reliabilitas (Try Out)

VALIDASI PERTAMA

Case Processing Summary

	N	%
Valid	25	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,824	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	81,88	81,943	,315	,820
Item2	81,84	81,723	,238	,823
Item3	81,68	81,893	,397	,819
Item4	81,84	79,557	,445	,816
Item5	82,24	75,440	,744	,805
Item6	81,88	82,443	,318	,820
Item7	82,52	80,427	,302	,821
Item8	81,92	79,910	,403	,817
Item9	83,04	84,207	,061	,828
Item10	82,04	85,707	-,050	,830
Item11	81,92	77,410	,559	,811
Item12	82,16	80,390	,335	,819
Item13	82,24	82,190	,233	,823
Item14	82,08	83,077	,169	,824
Item15	82,20	79,250	,525	,814
Item16	81,84	84,890	,045	,826
Item17	82,16	80,890	,297	,821
Item18	82,00	82,917	,160	,825
Item19	82,76	81,357	,213	,824
Item20	81,96	84,123	,081	,827
Item21	81,88	79,527	,490	,815

Item22	81,92	82,327	,236	,822
Item23	82,48	82,260	,153	,827
Item24	82,20	82,167	,169	,826
Item25	82,08	78,743	,418	,816
Item26	82,36	75,823	,703	,806
Item27	81,92	84,160	,079	,827
Item28	82,04	80,290	,335	,819
Item29	81,92	86,160	-,092	,831
Item30	81,84	77,890	,653	,810
Item31	82,00	84,083	,101	,826
Item32	82,24	74,440	,765	,803
Item33	81,88	78,610	,516	,813
Item34	82,40	81,583	,235	,823
Item35	82,32	81,060	,396	,818

VALIDASI KEDUA

Case Processing Summary

	N	%
Valid	25	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

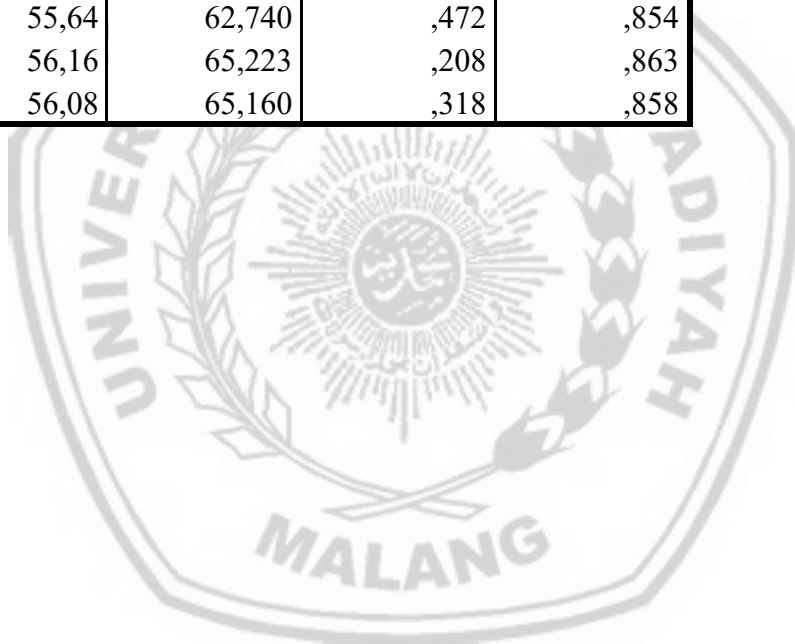
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,861	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	55,64	65,490	,288	,859
Item2	55,60	65,000	,240	,862
Item3	55,44	64,757	,458	,855
Item4	55,60	63,417	,415	,856
Item5	56,00	59,250	,764	,843
Item6	55,64	65,240	,377	,857

Item7	56,28	65,043	,209	,863
Item8	55,68	63,060	,436	,855
Item11	55,68	59,893	,675	,846
Item12	55,92	63,410	,371	,857
Item13	56,00	65,583	,220	,862
Item15	55,96	62,873	,522	,853
Item17	55,92	63,993	,321	,859
Item19	56,52	64,510	,225	,864
Item21	55,64	63,157	,483	,854
Item22	55,68	64,977	,295	,859
Item25	55,84	61,473	,491	,853
Item26	56,12	59,693	,712	,845
Item28	55,80	63,667	,342	,858
Item30	55,60	61,500	,668	,848
Item32	56,00	59,000	,726	,844
Item33	55,64	62,740	,472	,854
Item34	56,16	65,223	,208	,863
Item35	56,08	65,160	,318	,858



LAMPIRAN 8



Uji Kesetaraan Item Soal**ANOVA**

SKALA1

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	9,707	2	4,853	,179	,836
Within Groups	1948,960	72	27,069		
Total	1958,667	74			





LAMPIRAN 9

Hasil Penelitian

No	Kelompok Eksperimen 1			Kelompok Eksperimen 2			Kelompok Kontrol		
	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	Pretest	Posttest 1	Posttest 2
1	25	34	32	22	28	22	31	23	33
2	26	33	28	25	29	27	30	29	28
3	28	36	37	30	35	36	31	32	29
4	29	35	38	31	38	37	31	34	34
5	29	36	35	32	33	32	33	33	34
6	30	32	30	34	34	39	31	33	34
7	31	29	33	26	28	28	32	34	32
8	32	34	36	24	31	32	33	33	36
9	32	32	34	32	34	36	33	35	32

PRETEST KESELURUHAN

Test of Homogeneity of Variances

pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11,507	2	24	,000

ANOVA

pretest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	52,074	2	26,037	3,077	,065
Within Groups	203,111	24	8,463		
Total	255,185	26			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: pretest

Tukey HSD

(I) kelompok	(J) kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
EKSPERIMEN 1	EKSPERIMEN 2	,667	1,371	,879	-2,76	4,09
	KONTROL	-2,556	1,371	,171	-5,98	,87

EKSPERIMEN 2	EKSPERIMEN 1	-,667	1,371	,879	-4,09	2,76
	KONTROL	-3,222	1,371	,068	-6,65	,20
KONTROL	EKSPERIMEN 1	2,556	1,371	,171	-,87	5,98
	EKSPERIMEN 2	3,222	1,371	,068	-,20	6,65

Homogeneous Subsets

Pretest

Tukey HSD^a

kelompok	N	Subset for alpha = 0.05
		1
EKSPERIMEN 2	9	28,44
EKSPERIMEN 1	9	29,11
KONTROL	9	31,67
Sig.		,068

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 9,000.

EKSPERIMEN 1

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	29,11	9	2,472	,824
POSTEST1	33,44	9	2,242	,747

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST1	9	-,371	,326

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTEST1	-4,333	3,905	1,302	-7,335	-1,332	-3,329	,010

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	29,11	9	2,472	,824
	POSTEST2	33,67	9	3,279	1,093

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST2	9	,360	,341

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTEST2	-4,556	3,321	1,107	-7,108	-2,003	-4,115	,003

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTEST1	33,44	9	2,242	,747
	POSTEST2	33,67	9	3,279	1,093

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 POSTEST1 & POSTEST2	9	,499	,172

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 POSTEST1 - POSTEST2	-,222	2,906	,969	-2,456	2,011	-,229	8	,824

EKSPERIMEN 2**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	28,44	9	4,246	1,415
POSTEST1	32,22	9	3,456	1,152

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST1	9	,785	,012

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST1	-3,778	2,635	,878	-5,803	-1,752	-4,301	8	,003

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	28,44	9	4,246	1,415
	POSTEST2	32,11	9	5,555	1,852

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST2	9	,867	,002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower r	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST2	- 3,667	2,828	,943	- 5,841	-1,493	- 3,889	8	,005

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTEST1	32,22	9	3,456	1,152
	POSTEST2	32,11	9	5,555	1,852

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POSTEST1 & POSTEST2	9	,877	,002

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper			
Pair 1	POSTEST1 - POSTEST2	,111	3,018	1,006	- 2,209	2,431	,110	8
								,915

KONTROL**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	31,67	9	1,118	,373
	POSTEST1	31,78	9	3,701	1,234

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST1	9	,493	,177

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower r	Upper			
Pair 1	PRETEST	-,111	3,296	1,099	-	2,422	-,101	8	,922
	- POSTEST1				2,644				

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	31,67	9	1,118	,373
	POSTEST2	32,44	9	2,555	,852

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST2	9	,583	,099

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTEST2	-,778	2,108	,703	-2,398	,843	-1,107	,301

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTEST1	31,78	9	3,701	1,234
	POSTEST2	32,44	9	2,555	,852

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POSTEST1 & POSTEST2	9	,210	,587

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	POSTEST1 - POSTEST2	-,667	4,031	1,344	-3,765	2,432	-,496	,633



LAMPIRAN 10

DATA KASAR SPSS

Try Out

Chrisma Achmad	3	3	3	3	2	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2
Iqbal	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	
Noval	1	3	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	1	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2
Undra	3	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
Mardyan	2	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	3	2	2	1	3	2	3	1	3	2	3	1	2	2	1	2	1	3	2	3	1	2	2	3
Roni	2	3	3	1	2	3	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
Fihaszidanim	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	1
Agista	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2
Iqbala	3	3	1	3	1	3	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	1	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	3	1	3	1	3	1	2
Hendra	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2
M.Wildan	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2
Radit	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	2	2	1	1	1	1	3	3	3	2	1	3	2
Zam-zam	3	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2
Aldho	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	1	3	1	2	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Putra	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	1	3	2	2	1	3	1	3	3	1	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2
Aulia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	
Nabila	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Septi W	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
Geritza	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
Gleam Sase	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	2
Mega	3	3	3	3	3	3	1	3	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
Aisyah	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2
Dewi puspita	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
Nafis	2	1	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	1	2
Eqi dian	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2

Kelompok Eksperimen 1

Pretest

Ifa Nisa	1	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	2
Galih	1	1	1	3	3	2	3	2	3	1	3	2	1
Rachel Mery	1	3	2	3	3	1	2	3	2	1	3	2	2
Astrid D.W	1	2	2	3	3	2	3	1	3	1	3	3	2
Anasya Dewi	1	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	2
Jafier	1	3	3	2	3	1	2	3	3	1	3	3	2
Endang	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	2
Miftahul Nuraini	1	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2
Melati	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2

Posttest 1

Ifa Nisa	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3
Galih	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3
Rachel	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
Astrid	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3
Anasya	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2
Jafier	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2
Endang	1	2	3	3	3	2	1	1	2	3	3	2	3
Miftahul	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2
Melati	1	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2

Posttest 2

Ifa Nisa	2	3	1	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3
Galih	2	3	3	1	2	3	3	3	2	1	1	1	3
Rachel Mery	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
Astrid D.W	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Anasya Dewi	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3
Jafier	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3
Endang	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3
Miftahul Nuraini	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
Melati	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3

Kelompok Eksperimen 2

Pretest

Mardyan	3	1	1	1	1	2	1	2	3	2	1	1	3
Iqbal	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
Mega	1	3	3	1	3	1	3	2	3	2	2	3	3
Agista	1	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	2
Dewi P	1	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
Aulia	1	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3
Fihaz Zidan	1	3	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	1
Noval	1	1	2	2	3	3	2	1	2	1	3	1	2
Laundra	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	3	2	2

Postest 1

Mardyan	3	3	3	2	3	2	1	1	3	1	3	2	1
Iqbal	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	1	2	2
Mega	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2
Agista	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Dewi P	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2
Aulia	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3
Fihaz Zidan	3	2	3	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1
Noval	3	2	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	3
Laundra	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2

Postest 2

Mardyan	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1
Iqbal	1	3	3	2	3	1	2	2	3	1	2	1	3
Mega	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3
Agista	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
Dewi P	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3
Aulia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Fihaz Zidan	2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	1
Noval	2	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3
Laundra	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3

Kelompok Kontrol

Pretest

Khairunnisa	3	1	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3
Muh Wahyudi	3	2	2	3	3	2	3	1	2	1	3	3	2
Muh Aipan	2	3	3	1	3	2	3	3	3	1	2	3	2
Martini Yulia	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
Nadia R	3	1	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2
Siti Rukyanti	3	3	2	1	3	2	2	1	3	3	3	3	2
Yasmin Al R	1	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2
Salsabila A	1	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2
Putri Sopiana	3	3	2	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2

Postest 1

Khairunnisa	1	1	2	3	2	2	3	3	1	2	1	1	1
Muh Wahyudi	3	2	2	1	3	2	2	1	2	3	3	2	3
Muh Aipan	2	2	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
Martini Yulia	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2
Nadia R	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3
Siti Rukyanti	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2
Yasmin Al R	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3
Salsabila A	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2
Putri Sopiana	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2

Postest 2

Khairunnisa	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3
Muh Wahyudi	2	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	1	3
Muh Aipan	2	1	3	3	1	3	3	3	3	1	2	2	2
Martini Yulia	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
Nadia R	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
Siti Rukyanti	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2
Yasmin Al R	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1
Salsabila A	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
Putri Sopiana	1	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3



LAMPIRAN 11

Alat Bantu Yang Digunakan





LAMPIRAN 12

KELOMPOK EKSPERIMEN 1

Dokumentasi

Permainan Tradisional *Congklak Lidi*



Permainan Tradisional *Bekelan*



KELOMPOK EKSPERIMEN 2

Dokumentasi

Permainan Tradisional *Bekelan*



Permainan Tradisional *Congklak Lidi*





LAMPIRAN 13

Surat Ijin Try Out



DINAS PENDIDIKAN KOTA BATU
SD NEGERI MOJOREJO 01
 (State Elementary School)
 KECAMATAN JUNREJO

Jl.Raya Mojorejo No. 86 Telp. (0341) 464602 Kode POS 65322

SURAT KETERANGAN

Nomor :421.2/ 187 /422.101.03.07/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini kami selaku Kepala SDN Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Kota Batu. Sesuai permohonan ijin Penelitian Skripsi dari Dekan Fakultas Psikologi UMM No. E.6.k/1202/Psi-UMM/XI/2015 tanggal 10 November 2015 , maka mahasiswa berikut ini :

No	N I M	N A M A
1	201210230311053	Mandasari
2	201210230311173	Laila Alfinur Hasana
3	201210230311004	Ulfah Nurussyifa

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian untuk Skripsi pada tanggal 17 dan 21 November 2015 di Kelas V .
 Demikian surat keterangan ini kami buat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mojorejo, 26 November 2015
 Kepala Sekolah



D J A S W A D I, S.Pd

NIP. 19590206 198112 1 003

Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERSEKAR 01
 NSS : 101051808001 – NPSN : 20517062 – email : sdnsumbersekar1@gmail.com
 JL. Raya Sumbersekar No 111 Tlp. 085101368303 Kec. Dau Kab. Malang

SURAT KETERANGAN

No. 800/241/421.102.433.001/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : **Drs. KHOIRI**
 NIP : 19620303 198504 1 002
 Pangkat : Pembina Tk. I
 Golongan : IV B
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : **MANDASARI**
 Tempat/ Tgl. Lahir : **WONOREJO / 10 MEI 1994**
 NIM : 201210230311053
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Bahwa Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian, tanggal 7, 8, 11, 15, 17 Desember 2015 dengan judul Penelitian Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak Lidi dan Bekelan) terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar Negeri Sumbersekar 01 Kelas 5

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Desember 2015
 Kepala Sekolah

Drs. KHOIRI
 NIP. 19620303 198504 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN SUMBERSEKAR 03

Alamat : Jl. Raya Sumbersekar No. 115 Telp. (0341) 7590221 Kec. Dau

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/04421.102.433.03/2016

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Kuswanto, S.Pd
 NIP : 19590614 197907 1 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Sumbersekar 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang

Menerangka dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mandasari
 NIM : 201210230311053
 Jurusan/Semester : Psikologi/ VII
 Alamat : JL. Margojoyo No. 15 Jetis, DAU
 Judul Penelitian : "Pengaruh Permainan Tradisional "Congklak Lidi Dan Bekelan" Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar"

Bahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan Penelitian Tugas Akhir di SDN Sumbersekar 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang, dari tanggal 7, 10,12,16, dan 18 Desember 2015

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Malang, 16 Januari 2016
 Kepala Sekolah

Kuswanto, S.Pd

NIP. 19590614 197907 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LANDUNGSARI 01
 Jl. Tirta Rahyu 72 Landungsari Kec. Dau – Malang Telp. 468661

SURAT KETERANGAN

Nomor 800/29/421.102.433.015/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

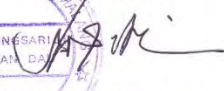

Nama : SUMARHENIYATI, S.Pd, M.Si
 NIP : 19600716 197907 2003
 Pangkat/Golongan Ruang : Pembina / IV B
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Landungsari 01 Kecamatan Dau Kabupaten Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswi dibawah ini :

Nama : MANDASARI
 NIM : 201210230311053
 Jurusan : Psikologi/VII
 Judul Penelitian : “ Pengaruh Permainan Tradisional “Congklak Lidi dan Bekelan” Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem solving Anak Usia Sekolah Dasar”

Bahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan Penelitian Tugas Akhir di SDN Landungsari 01 Kecamatan Dau Kabupaten Malang dari tanggal 7, 9, 12, Januari 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Januari 2016
 Kepala Sekolah


SUMARHENIYATI, S.Pd, M.Si
 NIP. 19600716 197907 2 003